漫画技法终极向导 3

[日] 林晃 著
汇智天成 译

描绘绝妙人物的秘诀篇

辽宁科学技术出版社

BOOKLINK

画的是双胞胎吗？

不是！

我画的是人物表呢！

读者是很难看出这些人物之间“微妙的区别”的。

这两个人物读者会区分不开。

人物表是在描绘人物时为了区分不同的人物而使用的。按照自己所需要的人物样本，来想象决定发型或者服装等。

一眼便可区分开来的人物设计

发型

额头被遮住，看不见。

耷拉眼。

宽松，随风飘动。

裙子。

有鞋跟的鞋。

凉鞋或者浅口高跟凉鞋也可以。

短发

看得见额头。

吊稍眼。

紧身。

画的时候尽量使主角与其他的角色（配角）“看起来对比明显”。

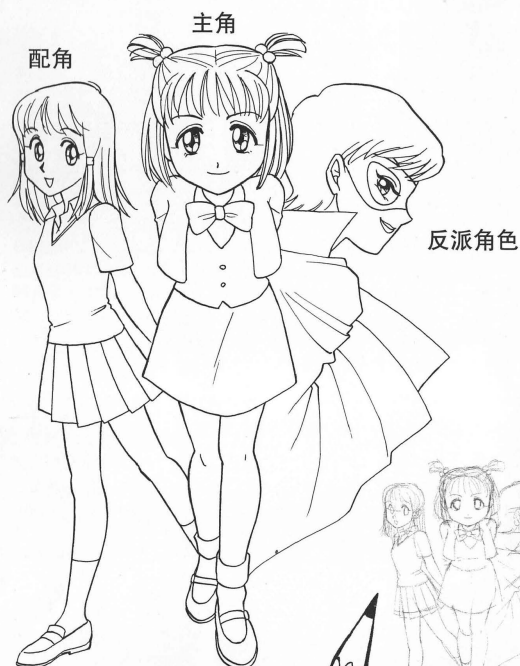
短裤（裤子）。

平底鞋。

鞋或者长靴也可以。

目　录

本书内容介绍

- 给人物分配角色时，按照角色分别描画不同的人物。

在最初画草稿的时候，要使用铅笔或者自动铅笔分别画不同的角色。

第1章
熟练使用铅笔和钢笔绘画

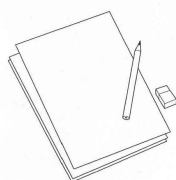
第1章。
熟练使用铅笔和钢笔绘画

1 用铅笔描绘

尝试把画漫画的步骤与培育花的情景做一下比较……

漫画和插图也都是从用铅笔开始画，然后才能够开花完成的。

① 撒种子。
② 浇水。
③ 发芽。
④ 洒水，施肥，慢慢培育。
⑤ 除草。
⑥ 开花了。

肥料

① 准备
纸、铅笔 、橡皮擦

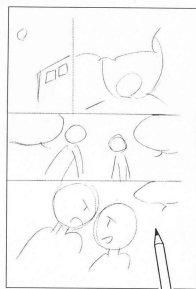
② 下笔画大体轮廓

③ 画轮廓草图

④ 涂黑

INK

⑤ 最后通过用橡皮擦修白以及网点纸处理等方式完成。

⑥ 完成

重新画

画漫画的大半时间都是用铅笔来画。

草稿。最初用铅笔或者自动铅笔画的粗略的图是很重要的。

整个过程的一半以上都是用铅笔画。

最近也有人不用钢笔，全部用铅笔来画。

用铅笔画时不要太用力，描画出栩栩如生的线条来

用铅笔时过于用力的话，橡皮擦就会擦不干净铅笔画的线条。

绘画的现场

用B或者2B铅笔时容易把铅笔芯折断，所以可以尝试使用H或者HB的铅笔。无论什么样的铅笔芯，都要注意不要过于用力，要轻轻地勾画。

画粗略图或者画草稿的时候，不小心就很容易用力。要尽量注意画的时候不要太用力。

整个手臂都过于用力的话，手的这个部位会变得很硬。

正确握铅笔或者钢笔是很重要的，而且手腕、肘部、肩膀等部位不要太用力。

有时，可以边摩挲变硬的部位，边把肘部以及肩膀部位多余的力量消除掉。

勾画线条的方向。

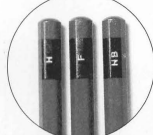
在一笔一笔地画头发或者短的线条时，要用到手腕的关节处。但是在画锐利的粗线条或者轮廓线的时候却几乎用不到它。

手腕固定，以肘部为基点活动，便能画出笔直的横线来。

画的时候要用肘部，以肘部为基点。

分别使用硬、中、软三种铅笔

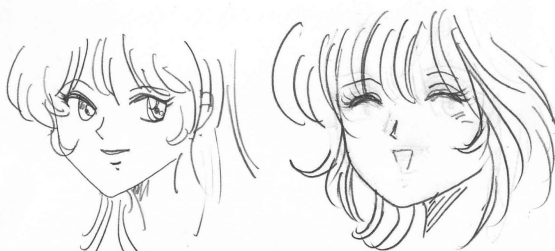
硬铅笔

铅笔芯的硬度（浓度）不同，画出的感觉以及线条类型也不同。

H，F，HB：适用于力量不大的人或者能很好地控制力量的人，还有比2B更加硬的铅笔，但是在画画稿或者粗略图的时候是很少使用的。

优点

●轻轻用力，便可以轻松地画出细的线条来。
●铅笔芯浓度小，所以很容易把线条擦掉。

缺点

●用力画的话，纸容易凹下去，用橡皮擦也擦不干净。

这是非常用力画的例子。线条黑，就像雕刻于纸上一样。

这是没有擦干净要擦掉的线条的例子。

F是"firm"的意思，它的铅笔芯的硬度和浓度位于H和HB之间。

主要的用途

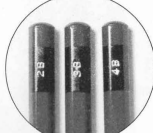
芯硬的铅笔，尖部很难磨圆，所以能较长时间画出细的线条来。因此，在画线条很多并且均一的建筑物时，或者画线条细小的人物画稿时，用这种类型的铅笔是很方便的。

背景，建筑等的草稿。

小图或者小饰物等的草稿。

用长镜头画一个小人物的全身时。

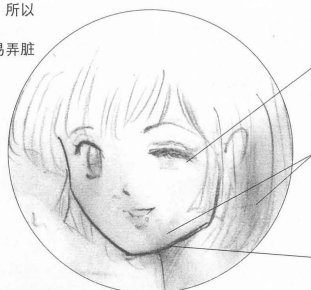
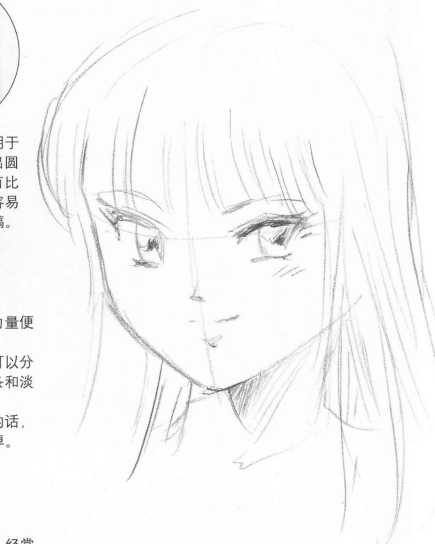
软铅笔

软铅笔的铅笔头容易磨圆，所以与粗糙的纸相比，更适用于像复印纸那样光滑的纸。

2B，3B，4B：铅笔适用于一般人。一般可以画出圆滑的黑色线条来。还有比5B更软的铅笔类型，容易掉落铅笔粉末弄脏原稿。

优点

●一般来说用轻轻的力量便可以画。
●控制好力量的话，可以分别画出浓重颜色的线条和淡颜色的线条来。
●不用力量，轻轻画的话，可以用橡皮擦轻松擦掉。

缺点

●容易弄脏画稿。
●非常用力地画的话，经常用橡皮擦也擦不干净，所以一定要注意。
●手蹭到的话，也容易弄脏原稿。

过于用力画的部位。用橡皮擦不干净。

指腹弄脏的地方。有时还会把原来的线条擦掉。

蹭到后颜色变淡，所以要在上面再画一遍。

主要的用途

软芯的铅笔，铅笔头容易磨圆，所以容易画粗的线条或者圆滑流畅的线条。用2B以上的铅笔还可以流畅地画一般的人物概略图、轮廓或者大的画像的草图等。

普通的人物粗略图的草稿

近镜头特写的画稿。原画是B4大小。如果平时好好练习画这么大的画像的话，会快速地提高绘画的技术。

中等硬度的铅笔

B铅笔适用于比较有力量的人，或者善于调节力度的人，以及习惯用铅笔或者钢笔绘画的人。

圆滑流畅的线条可以一气呵成。

画人物的外［…］条（轮廓）［…］用力，画出［…］颜色深浓。

优点

●使用的时候经常削铅笔芯，就可以画出平均粗细的轮廓线条来。

●粗略图、草稿等都可以画。

画完人物之后，可以凭自己的想象画一下背景。注意要用比人物线条颜色稍淡的线条，画个粗略的背景即可。

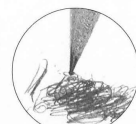
缺点

●注意铅笔削得过尖的话，会容易插破纸。

阴影。作为要突出强调的部分，涂黑。

比外部线条稍细，稍淡的线条。用钢［…］线的时候也要注意［…］

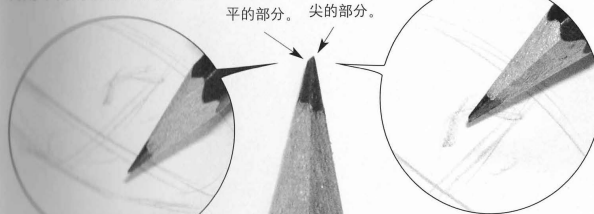
熟练使用B铅笔的秘诀

过尖的铅笔头可以用来画细小的地方。

可以在纸上涂画一下，把尖部磨圆一点后，再用。

铅笔头磨［…］圆的状态［…］一般方便［…］绘画。

主要的用途　B铅笔的铅笔芯在绘画的过程中，铅笔头会变成梯形。铅笔芯的一面会磨得倾斜，包括宽平的一面和很尖的部分。宽的一面最适宜于画粗的线条，例如轮廓等粗线条，尖的部分则适宜于画细的线条。熟练的话，可以用一只铅笔边转动边分别画粗线条和细线条。

利用不同的铅笔头形状来画

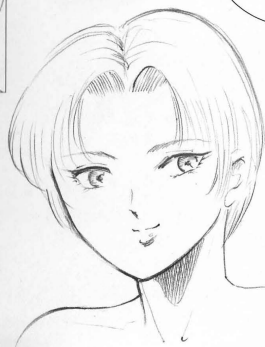
平的部分。　尖的部分。

用平的部分画轮廓线条。

用尖的部分画细线条的草稿等。

粗略轮廓的状态。

轮廓线条以及想要画粗线条的地方。

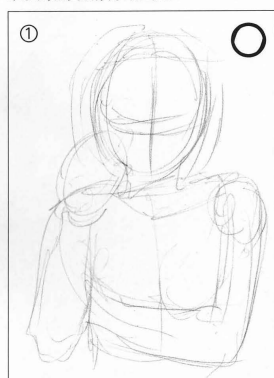
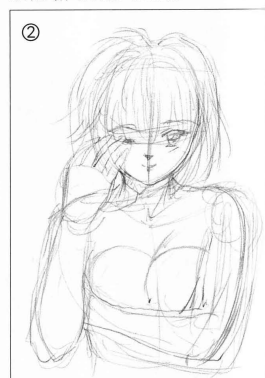
双眼皮的线条。

睫毛的尖部。

瞳孔的网状阴影部分。

用铅笔润色完成的画像。

画好的原理　画概略图

专业人士或者擅长绘画的人都是从概略图开始画起的。

从大致的轮廓开始画起

用颜色淡的线条从人形状的概略图开始画起。

淡淡素描的同时将脸部、手以及胸部等画出来。

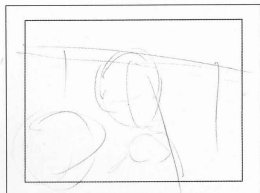
一下子就画出来的例子／没有画大致的草图

从开始便用一条线条来完成的话，便没法修改，于是便画得不好。

画脸上的各个部位以及身体的线条。

虽然比起直接画需要多花费一些时间，但是可以边修改边画，所以最终会很快画完并且画得很好。

画概略图

绘画很重要的是要保持每个部分的平衡（位置或者大小）。

①大致的轮廓：要判断在纸的哪个地方画什么样的画。

②概略图：以大致的轮廓为基础，一点一点地描绘出整个的形状来。

③比粗略地画再进一步，便是类似于印象插图的东西。人物的图像以及舞台背景要让别人也能看懂，也叫做印象概略图。

④底稿，草稿完成。

⑤完成作画。润色后完成的例子。

"为什么不从开始便好好画呢"，一般只能看到完成了的画，人们看到后会认为这是一开始便画出的画，但是无论什么样的画都是按照一定的步骤才能画出来的。

绘画上的素描（dessin）和速描（sketch）……仍然从概略图开始画起

●素描

概略图，画出决定身体各部分位置的线条来。

以概略图为基础，画出整体的轮廓来。

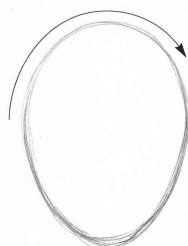
画出脸上的各个部位以及头发、服装来。这一系列的作业便是素描。

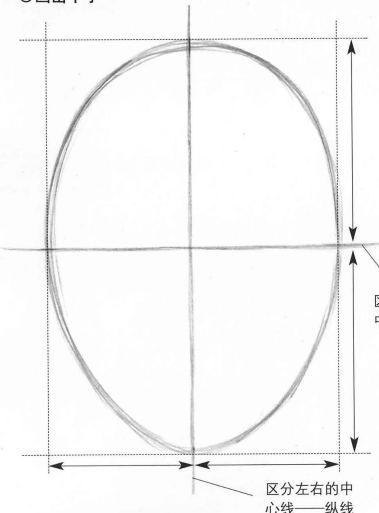
●速描

作业本身是素描，但是与画各部分相比可以快速画出整体的形状来，可以锻炼画出整体的平衡来。

尝试画脸部

画脸部的时候，可以先画出卵形的圆和十字作为大致轮廓来取得脸部的平衡。

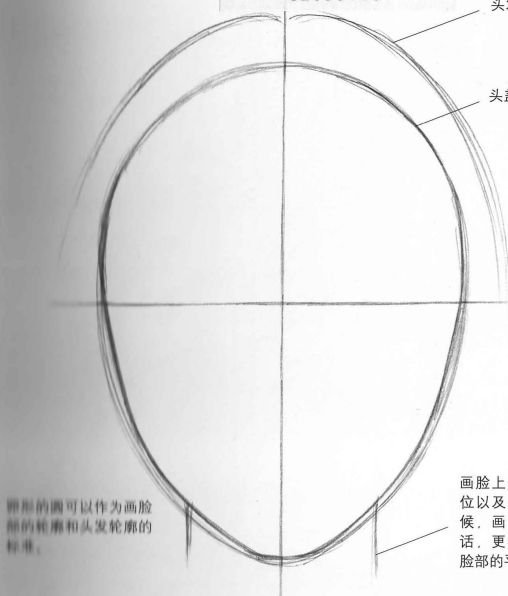
①画卵形的圆

之后会调整形状，所以开始描一下轮廓即可。

②画出十字

没有必要用直尺测着画十字，以大体的标准画出即可。

区分上下部分的中心线——横线

区分左右的中心线——纵线

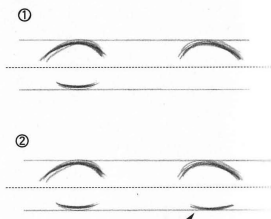
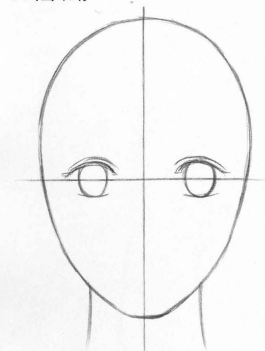
③画出脸部的轮廓和头发的轮廓

卵形的圆可以作为画脸部的轮廓和头发轮廓的标准。

画脸上的各个部位以及头发的时候，画出脖子的话，更容易取得脸部的平衡。

④画出眼睛

从左眼或者右眼开始画都可以，不过习惯用右手的人经常从右眼开始画。

①

②

画的时候要以横线为基准，调整两眼的高度、位置。

瞳孔内部需要用细线条来画，所以应该等到最后再画。

⑤画出脸上的各个部位

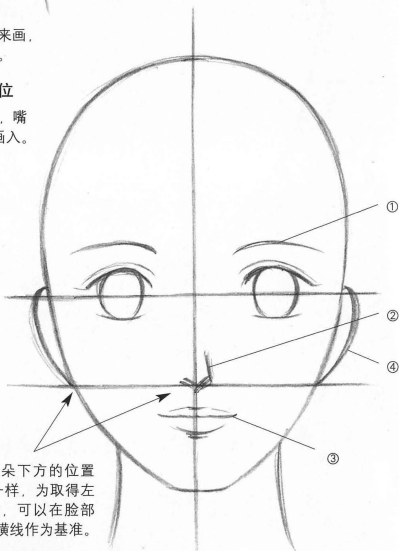
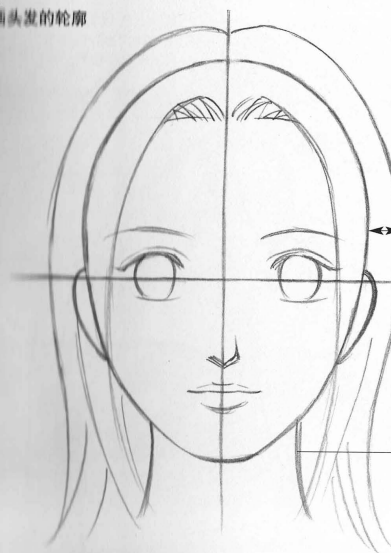
应该按照眉毛，鼻子，嘴巴，耳朵的顺序依次画入。

用眉毛来决定表情的氛围，用鼻子来抓住脸部的氛围，表情则由嘴角来决定。耳朵容易被人忽略而画得草率，所以画的时候一定要注意它的位置及大小。

①

②

④

③

鼻子下方与耳朵下方的位置（高度）几乎一样，为取得左右脸部的平衡，可以在脸部下方再画一条横线作为基准。

⑥画头发的轮廓

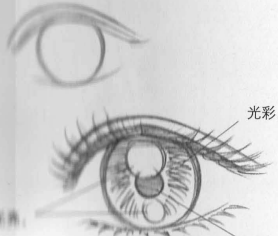
以头发的轮廓为基准。

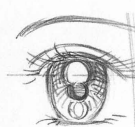
头发的轮廓要均一地覆盖在头盖骨外面。

画出脖子。画出脖子可以使您在画头发的时候更好地取得平衡。

⑦画出眼睛的轮廓以及眼睛的内部

光彩。

光亮。

瞳孔。

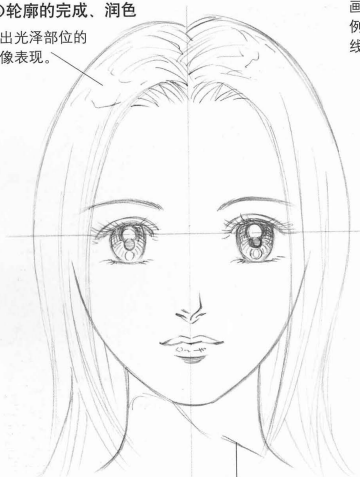
画眼睛是非常重要的。照镜子看自己的眼睛，或者通过看漫画作品好好观察一下光亮的发射方式。

用铅笔润色完成后的眼睛的例子。

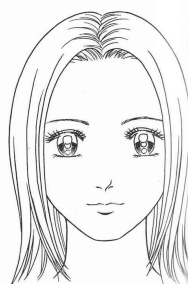
在同一个眼睛上勾线后的例子。

这个部位要粘上网点纸，涂黑。

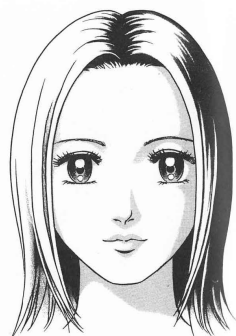
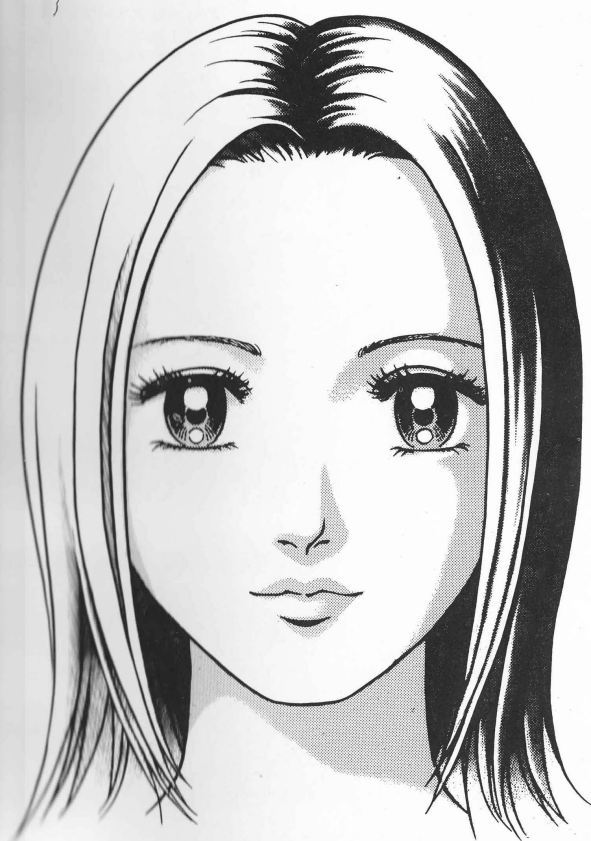
⑧轮廓的完成、润色

发出光泽部位的图像表现。

画草稿的时候要取得整体的平衡，例如描绘头发以及嘴唇时，要用粗线画出轮廓线条来。

草稿完成。

下颌的下面，喉咙处阴影的标准。

勾线后的作品

嘴唇的轮廓以及下颌的阴影部分需要涂黑或使用网点纸来润色，所以可以不用勾线。

指定阴影。可以用蓝色铅笔直接描画，也可以拷贝一份用铅笔描画。粘贴网点纸的时候最好先定好阴影部位。

勾线后，涂黑、处理网点纸，润色完成

头发部分只用网点纸来完成

尝试画身体

参照某个样本

画的时候，可以参照样本吗？

画的时候参照照片集或者漫画等，这是提高绘画技术的捷径呢。

参照样本时的要点

要尝试画出头部的圆形以及脸部的十字形。

头部和脖子。好好观察脖子和躯干相连接的部位。

肩膀的位置是难画的地方。用直线把两肩膀的顶点连接起来。

最好养成画肩膀的时候用一条直线把两肩膀连接起来画的习惯。

要分别画平坦的身体和胸部的乳峰部位（男性的话则是肌肉部位）。

要好好考虑腰的位置和胯骨的位置（距离）。

用圆形曲线画关节部位。努力把握好胳膊和身体的立体感。

好好观察大腿和臀部的衔接。

最好把样本做成方块图再来画。

绘画步骤

1.

画出全身大体的轮廓。用铅笔画概略图的时候，有时也用蓝色（浅蓝色）的铅笔或者自动铅笔。

本图版作为效果是用绿色来印刷的，但是实际上是用浅蓝色来画的，所以一般印刷的时候会消失掉。总之前提是要勾线。

2.

在蓝色铅笔画的大致轮廓的基础上，画出全身的概略图来，这样画稿就基本完成了。

在画轮廓或者草稿的时候也可以用蓝色（浅蓝色）的笔。很多时候也用浅绿色或者黄色的。

3.

认真仔细地画出轮廓线条以及细节部位的线条。阴影部分指定用蓝色铅笔来画。

磨练铅笔的技巧

用铅笔描画完成

从来，画出画稿的前提是把用铅笔描画的东西再用钢笔来润色完成的。但是由于最近都利用复印机和电脑，所以现在很多情况下都是用铅笔来完成的。

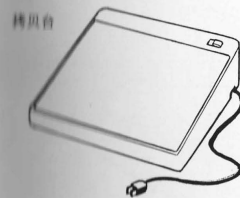
日语中发音“clean up”的意思是润色完成，即完成绘画的意思。

完成草稿

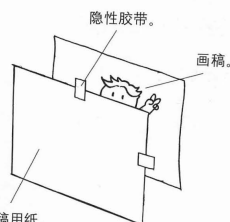
勾线后的原稿
（用橡皮擦修饰过的）

用铅笔描画完成的东西
把它复印或者输入电脑的话，就会和勾线后的画一样了。

利用拷贝台的技术

拷贝台

用铅笔完成绘画的时候要使用拷贝台这种器材。它的里面有灯，它的作用是从下面照射光线。

隐性胶带。

画稿。

原稿用纸。

在画稿的上面覆上原稿用纸，用隐性胶带把它固定住，不让它错位。然后把它放到拷贝台上描画。

打开拷贝台上的灯，便能看清草稿了，所以这时要认真仔细地描画完成。

草稿的原稿

不仅是画人物图，用原稿用纸来描漫画的设计图的时候，或者用线条画拍摄的风景照片的时候，都会是用拷贝台的。

画出不同粗细的线条

在认真地画轮廓的时候，若能把线条画得粗细不一样的话，人物会变得栩栩如生。

概略图/草稿

头发部分。每缕头发的轮廓以及头发根部都要用粗线条来画，而用细线条画头发丝，这样形成明显的对比。头发便会有层次感立体感。

瞳孔和耳根。粗线条画脸内侧部分。这样便突出强调了脸面。

把胳膊内侧的身体部分强调得更突出的话，身体会有厚实的感觉。

完成的原画。

胸部下面以及胳膊也用粗线条画得有层次的话，便会表现出肉感。

下颌以及嘴唇的下面、锁骨、胳膊根部也用粗线条来画的话，便会增加立体感。

完成

如果用不同粗细、强弱的线条的话，也可以增加人物的立体感以及存在感。

这个手法同样可以适用于勾线的时候。

笔触

笔触就是用斜线做出的阴影表现。其特征是能够用均一的尖锐的线条，表现出头发以及衣服的质感，甚至还能够表现出脸颊，嘴唇的颜色以及肌肉的质感来。

表现脸颊的“红色”等的线条便叫做笔触。

用笔触法画完的例子

〈女孩〉

表现出了头发有光泽的感觉以及层次感、立体感。这时用的是长的曲线类型的笔触。

下颌下面的阴影。可以做出网状阴影。

瞳孔的球面表现。在斜粗的笔触部分的基础上，使用集中线状的短笔触。

表现出有肉，有肉感的笔触。沿着身体的曲面用短的弯曲的线条来表现。

表现出了嘴唇的丰满和红润。短的线条更适于画嘴唇的丰满感觉。

这是衣服 阴影。线 稍长，间 也要稍宽些

手心的阴影。尽量使线条与线条之间不要太紧凑。

由于腿部活动造成 衣服上的褶子。 是大腿造成的凸 所以最好用长的曲

（男孩）

靠近下颌的部分线条密集颜色深，随着越远离下颌线条变得越稀疏颜色由深变浅，这样脖子的立体感就出来了。

长的尖锐的笔触线条适宜于表现上身的厚实和健壮。

箭头的方向表现的是肌肉的隆起，其诀窍是斜线要沿着箭头的方向来画。

即使是短的曲线也要沿着身体的曲面画，这也是要点。

层次状的笔触适合于表现肌肉的立体感和厚重感。

笔触在表现肌肉的时候是不可或缺的。对于胳膊、拳头、躯干等，在……笔触2～3处的话，会更有效果。

[笔触的三个原则]

①最好尽量用细的线条。
②画的时候最好能迅速并且画的线条要尖锐些。
③尽量使线条与线条之间的间隔均匀些，这样看起来漂亮。

曲线型。

直线型。

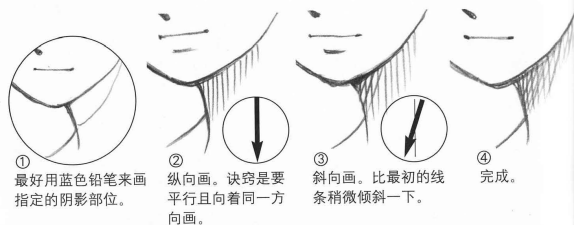
笔触的应用　斜线与网状阴影

用笔触表现阴影的话，便会出现连环
画风格的画面以及深刻的气氛。

缩小约50％后的图。

杂志或者连环画（文库版）
图片都是缩小的，所以看上
条之间的间隔狭窄，其实线
间间隔为1～3mm。尽量不
线条之间距离太狭窄。

实际尺寸大小。

画网状阴影的步骤

① 最好用蓝色铅笔来画指定的阴影部位。

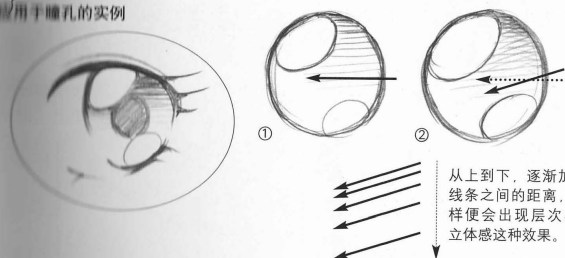
② 纵向画。诀窍是要平行且向着同一方向画。

③ 斜向画。比最初的线条稍微倾斜一下。

④ 完成。

一般来说，用手画的短线条叫做笔触，长线条叫做斜线，但是严格来说并没有区别。

应用于瞳孔的实例

①　②

从上到下，逐渐加宽
线条之间的距离，这
样便会出现层次感
立体感这种效果。

运用了斜线和网状阴影后的效果（实际尺寸）

2 用钢笔润饰完成

勾线的基本步骤

勾线后，马上就触摸它
的话，便会蹭脏。习惯
用右手的人应该从画的
左上方开始，左撇子的
人从画的右上方开始。

底稿

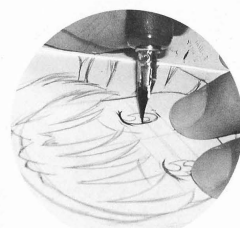
从哪个地方开始着手勾线才好呢？

一般来说，从框架线开始着手勾线。

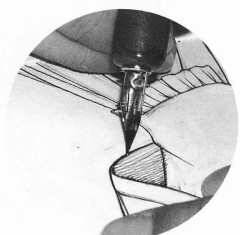
给人物图勾线的时候，最好先从眼睛和脸部开始，再到身体。

对框架勾线，最好用针管笔。

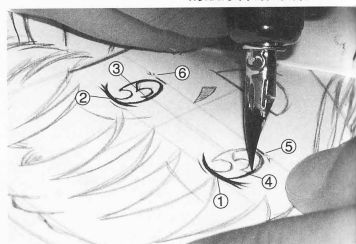
① ② 1 2 3 4

习惯用右手的人，应该按照从图的左面到右面，上面到下面的方向勾线。通常的漫画原稿也多数是从左上开始画起的。

1 给眼睛和脸部的各个部位勾线，然后给头发勾线。

2 身体部位要从前面（上面的部位）开始勾线。

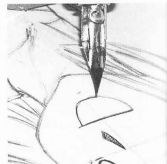
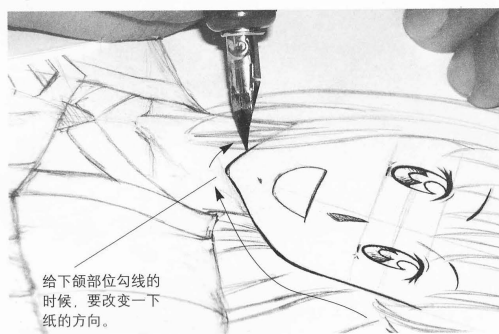
3 裙子也要按照从左到右的方向勾线。

4 需要细致画某个部位的时候，应该在给整幅图都勾线完成后再进行。

实践操作1　用钢笔勾线

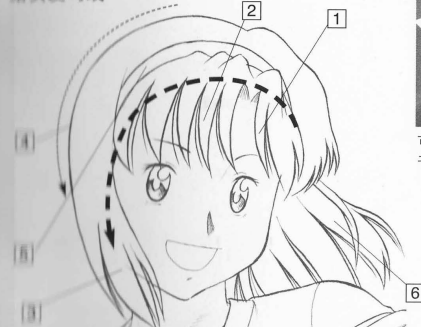
按照脸部、头发、身体的顺序开始勾线。

给脸部勾线

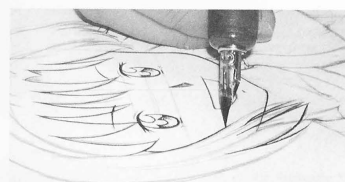
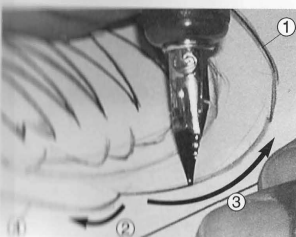
1 给眼睛勾线。

2 眉毛。可以把钢笔的笔头反过来，这样便可以画出细腻的线条了。

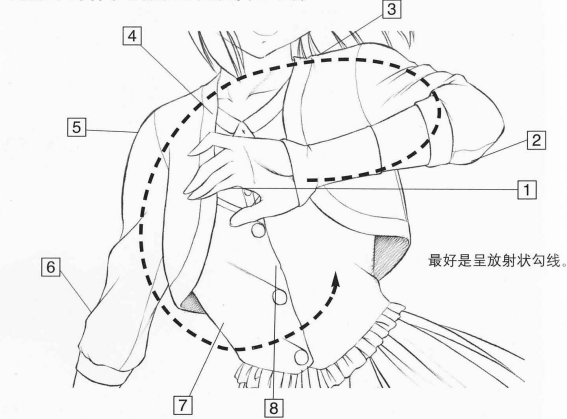
3 给鼻子勾线。

4 嘴巴。可以根据需要用钢笔头的反面来画

给下颌部位勾线的时候，要改变一下纸的方向。

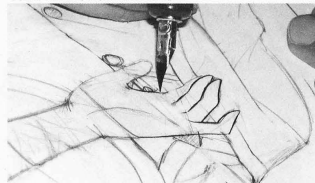
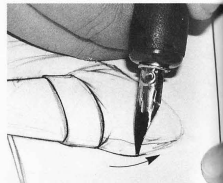
5 给脸部勾线。

给头发勾线

可以根据需要用吹风机边吹干画稿边勾线。

1 2 刘海部分一绺一绺头发的分界线，右边的头发绺最显眼，所以要最先勾线。

3 完成刘海部分的勾线后，开始对左侧头发勾线。

4 头部的大的曲线要用流畅的线条重复勾线几次。

5 6 轮廓线条大体完成之后，再对发带勾线，最后完成后面头发的勾线。

对除了身体和头发之外的部位勾线

最好是呈放射状勾线。

右侧（左半身）的勾线

1 从身体前面的手、胳膊的各个部分开始勾线。

2 注意画线条的方向以及钢笔的方向。

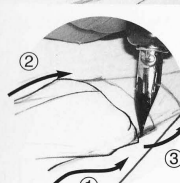
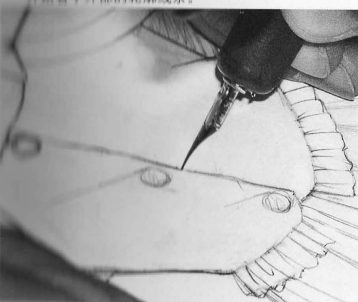
画的时候要画出像球门线一样的线条来避免越出头发的线条。

3 完成肩膀线条的勾线后，着手右侧头发的勾线。

左侧（右半身）的勾线

可以先用细的笔触线条给简单的阴影勾线。

4 短外套前衣襟部分的勾线。

5 给身体内侧的粗线条勾线后，开始描手外部的轮廓线条。

6 袖子的勾线。勾线的时候要按照从外侧到内侧的顺序进行。袖子上显示出不同层次的部分是钢笔可以停歇的地方。

勾线的时候，可以根据衣服上褶子的方向，变换纸的方向，划出细腻的褶子来。

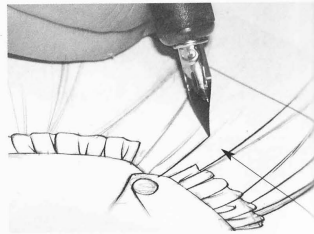
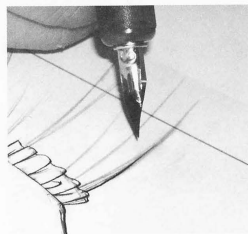
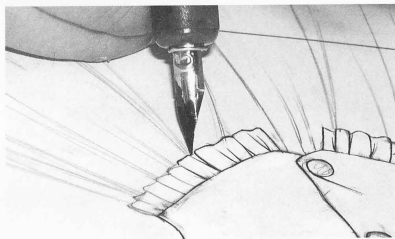
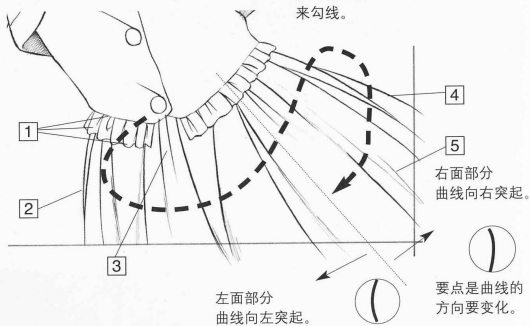
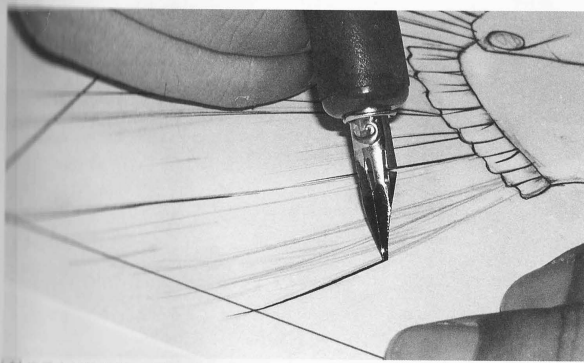
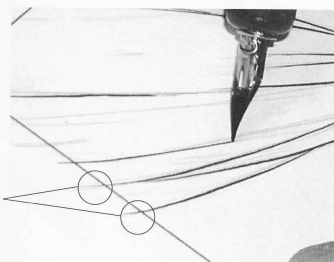
领子和锁骨在最下面，所以最后勾线。

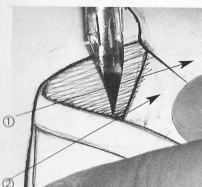
7 8 轮廓线条完成之后，开始给罩衫的内侧部分勾线。

给裙子和细节部分勾线

注意要画出漂亮的裙子曲线来。从外侧到内侧，分为左右两部分来勾线。

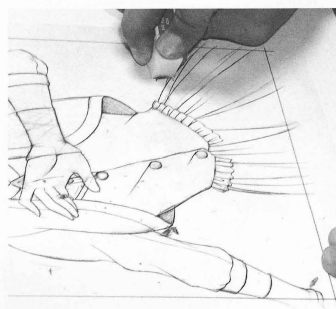
1
2
3
4
5
右面部分
曲线向右突起。
左面部分
曲线向左突起。
要点是曲线的方向要变化。

1 喇叭形下摆虽然是罩衫的一部分，但是褶子的方向要与裙子的方向一致，在这里勾线。

2 3 勾线的时候要按照从外侧到内侧的顺序。

4 裙子右侧的曲线要改变，所以最好改变一下图稿的方向。

5 从框架线的外侧描出有气势的尖锐线条来。

细节的描画

把里面颜色涂黑的话，会给人进深的真实感。

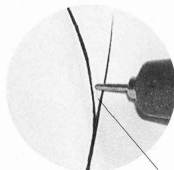
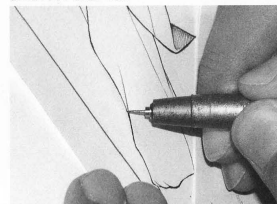
① ② 稍微倾斜的线条。

一点点扩大线和线的距离的话，会有层次感、立体感。

使用橡皮，加绘细节

用橡皮擦掉原来的铅笔线条后，就会发现用钢笔勾线时遗忘的地方或者线条不清的地方。可以利用针管笔来修正小的地方。

擦掉的橡皮渣可以用小的羽毛掸帚扫掉。

细节部分的加绘：线条画的完成

勾线的时候

通过细线条的加绘，头发的实感更强了。

使用针管笔的时候

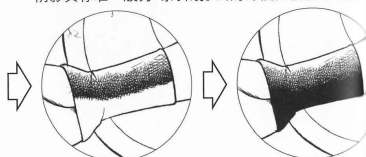
只要把线条涂满、涂深一些，布的厚实感就出来了。

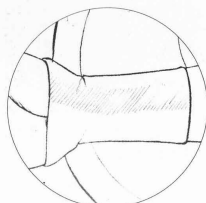
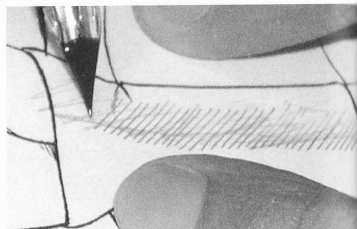
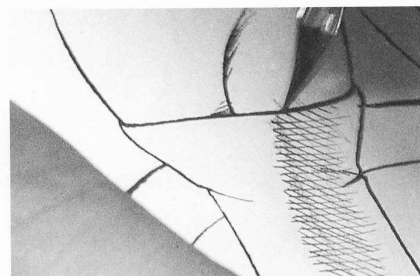
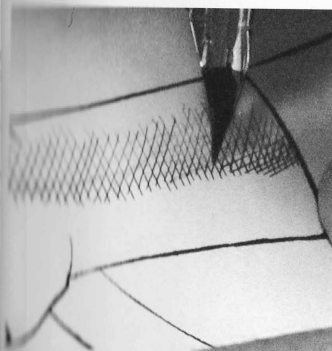
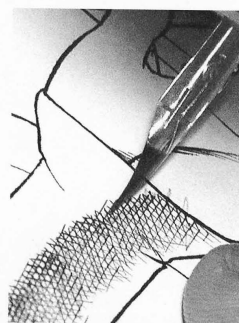
勾线以及用橡皮擦完之后的画稿。

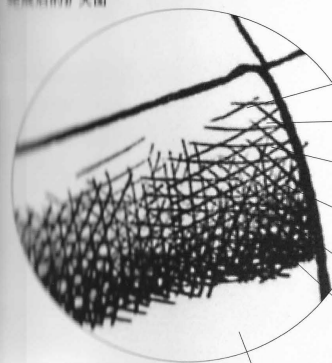
领子处的“×”符号是后来应该涂黑的地方的标记。细节地方很容易忘记涂黑，所以用“×”来做一下标记。

斜线／画网状阴影　有层次的网状阴影

画的时候要揣摩着完成后的状态。漂亮的有层次的网
阴影其标准一般为6条斜线。画的时候要慢慢地认真

目标部分。

网状阴影画完后的状态。

涂黑后完成。

1 用笔描画出线条的大致背景来。

2 用细腻的线条画均一的平行线。照片要用G笔反着用笔头画。很多时候也会用圆笔。

3 网状阴影中的第
线。根据线条的方
变换画稿的方向边

4 网状阴影的第三层斜线。一点一点地画短的斜线的话，便会散发出层次感、立体感。

5 网状阴影中的第四层斜线。要平行且线条与线条之间距离等同，这样会很美观。

描线后的扩大图

网状阴影中的单斜线。

双层斜线。

三层斜线。

四层斜线。

五层斜线。

六层斜线。

全部涂黑。

实践操作 2 涂黑

涂黑头发

涂黑后，画便会格外显眼。这时也要像描轮廓画一样认真地描。

1 箭头表示涂黑的顺序。

2

3

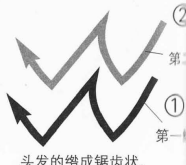
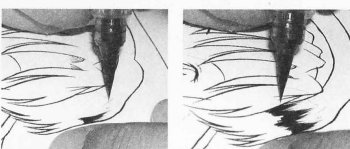
4

5

6

7

7

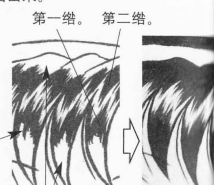
笔触式涂黑时，
也可以用毛笔

1 给穗状的头发涂黑时，要把有光泽、发亮的地方遗留出来。

② 第
① 第一

头发的绺成锯齿状。

涂满的部分。

第二绺部分。

第一绺。第二绺。

这一部分也涂满的话，头发的穗状便会看不出来了，不能突出头发的光泽。

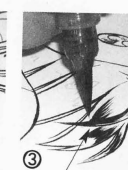
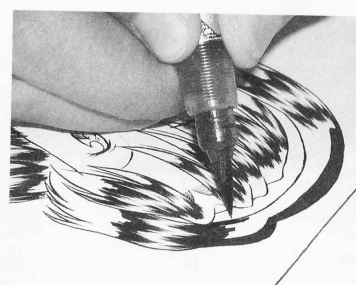
2 3 4 要想画出有光泽的头发的话，呈锯齿状涂黑。

完成后

5 给刘海以及右半部分的头发涂黑后，再涂宽一些加边。

① 描重叠在一起的头发时，从上边开始描起。

②

③ 相当于加边。以先涂的这一部分为基点，向上描。

6 7 8 给右下方的头发上光泽。涂的时候要按照从右到左的顺序。涂发梢的时候，可以随时改变纸的方向，沿着上边线条的方向描出细腻的线条来。

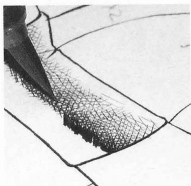
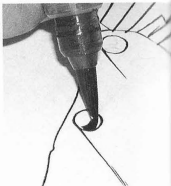
最后涂满，最好按照从左到右的顺序涂。

应该频繁改变纸的方向来配合自己不同的动作。

涂黑头发以外的部位，并修白

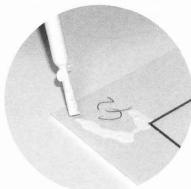
细节部位的涂黑

细节应该放到最后来涂。

涂满瞳孔部分。

护腕的完成。

纽扣的涂黑。

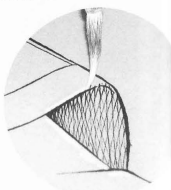
用修正液修白

把勾线或者涂黑时涂出来多余的地方放到最后来修正。

使用事务用修正液

边线周围。简单的
数用“misnon”等
事务用修正液。

使用广告画颜料和细毛笔

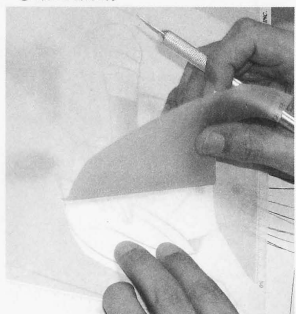
把广告画颜料（BLEED PROOF WHITE）或者漫画修正液溶于少量的水中，之后使用细毛笔。适用于细节地方的细微修正。

涂黑头发时涂出来的部分。

画网状阴影时越出来的部分。

修白后完成的原稿。

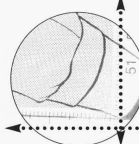
实践操作 3 完成

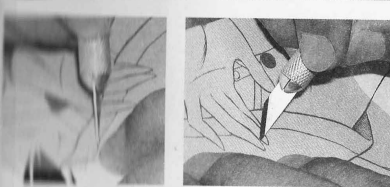
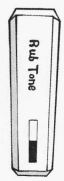
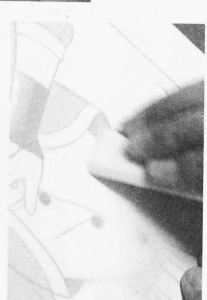
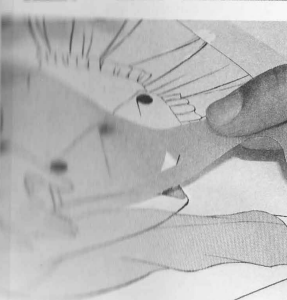
通过粘贴网点纸或者画入细节部分来完成画稿。

给上衣粘贴网点纸

①放上网点纸。

②按照要贴网点纸部分的大小，大致剪下来。这时注意不要剪小。

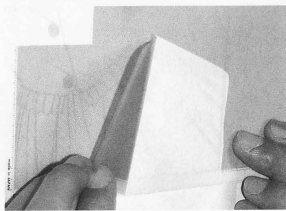
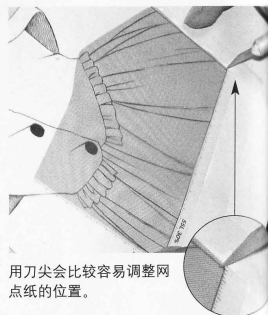
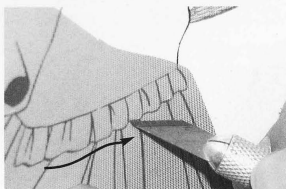
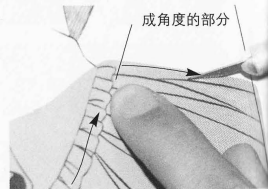
③粘贴网点纸的时候要注意四周。

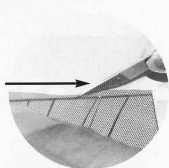
粘贴网点纸之前最好重新用羽毛刷扫一下，防止上面有橡皮擦的碎屑或者灰尘。

尽量使画稿
纵横和网点
的纵横对齐

④从外侧沿着轮廓线条用设计用刻刀切下。设计用刻刀的刀尖可以自由转动，所以适用于细节作业。

切的时候要认真些，不要忘记切细小的地方。

⑤剥下网点纸。虽然想切得完整但是也
所以剥的时候也

⑥放上网点纸的硬板纸或者描图纸等，然后用按压笔压好后慢慢摩擦。

按压笔
（按压，网点纸的工具）

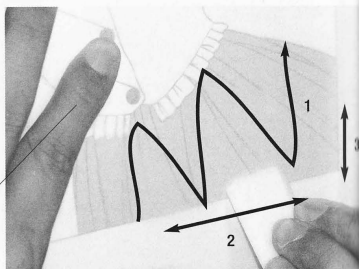
给裙子粘贴网点纸

①按照必要的大小切下网点纸，放到画稿上。

用刀尖会比较容易调整网点纸的位置。

②切下来。波纹状的部分比较难切下来，所以要仔细地切。

成角度的部分

按照箭头方向切的时候，成角度的部分容易卷曲。最好用手指按着切。

切轮廓线条部分的时候最好沿着轮廓线条上面切。

用一只手按着来避免硬板纸错位。

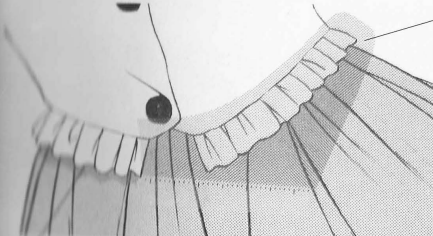
1

2

3

③粘贴。摩擦的重点是1的整个内侧以及2、3的边缘部

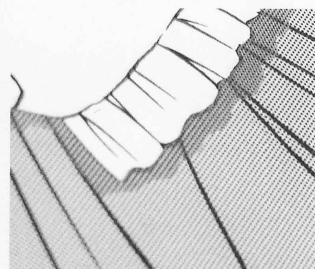
对阴影部分重叠粘贴

重复同样的网点纸后的效果。诀窍是放正，上下稍微偏开一点重叠在一起。

①分左右分别作业。

粘贴网点纸。

②网点纸切得要比阴影部分稍微大一点。贴的时候要注意调整好网点的方向，使之美观一些。

左侧完成。

③与波纹状的线条相一致，同宽度地切下来。

④完成。

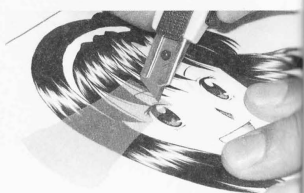
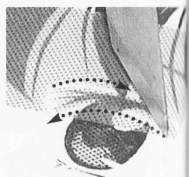
眼睛部位的完成

完成瞳孔部位

①贴上网点纸。

②用“misnon”修正液给眼睛部位上光。

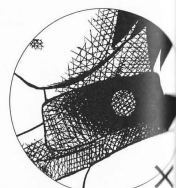
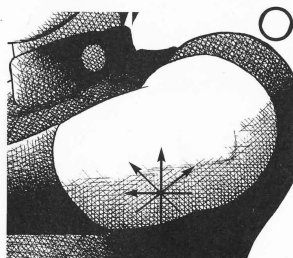
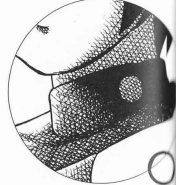
贴出眼线效果

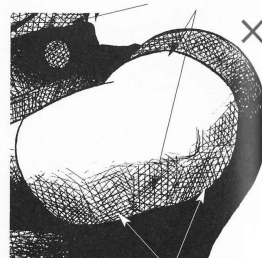
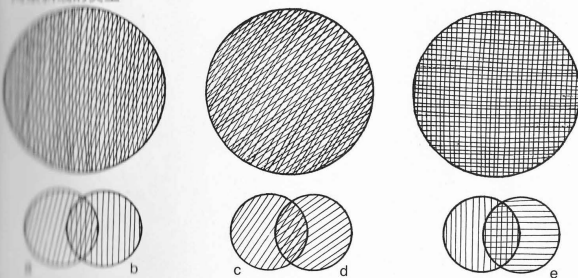
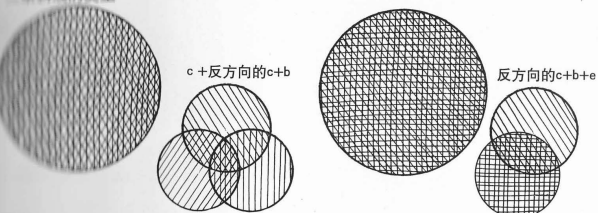
沿着眼皮粘贴网点纸后的效果。

①放上网点纸。可以利用切剩下的网点纸。

③沿着划的地方，用设计用刻刀切下来。

②在上下眼皮划一下。刀子要放倒。

头发、手部（勾线、涂黑、修白、粘贴网点纸）完成后的图。

网状阴影效果

如果网状阴影统一了线条的宽度、粗细以及方向的话，看起来便会很美观。

线条的密度和方向零落分散所以看起来脏兮兮的。

密度稀疏分散。

纵横的垂直线和45度倾斜的线条的组合。

方向不统一。

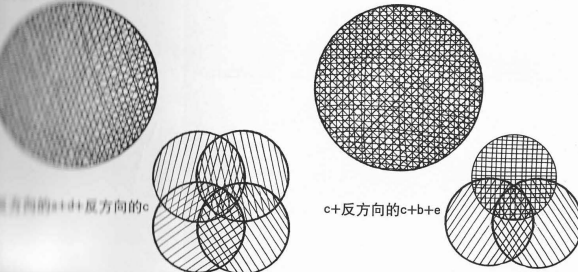
网状阴影的基本变化

两条斜线的类型

a b c d e

三条斜线的类型

c +反方向的c+b

反方向的c+b+e

四条斜线的类型

[illegible]反方向的c

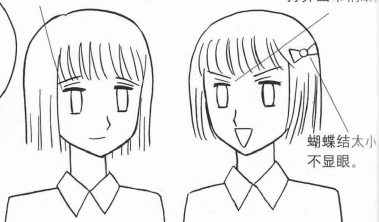
c+反方向的c+b+e

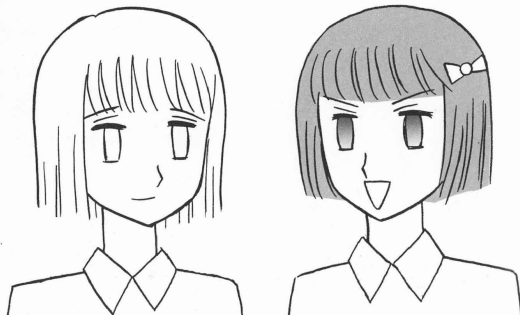
第2章

描画绝妙美丽的人物

1 描画不同人物的基本

画出外表上的不同

画得有区别，其要点是"一眼便能外形上的区别"。

打算画不同长度的头发，但是头发的长度以及线条的画法都几乎一样，所以读者是很难区分开来的。

简单的对策
给眼睛和头发涂上颜色

画其中的一个人物时，可以利用涂黑或粘网点纸。上了色的人物和没有处理过的人物就不一样了，这样就能把她们区分开来了。

画出不同人物的要点

①变换眼睛和发型

耷拉眼长发。

吊梢眼短发。

②使某个地方显眼些

画上大的蝴蝶结。

③画出不同的身高

个子矮。

眼睛

把眼睛的形状画得完全不同的话，即使发型和嘴巴一样，也能够区分开来是不同的人物。

头盖骨的大小。

头发部分。画出了头发。

中心线。眼睛在中心线上，在外眼角的位置区分画眼睛的形状。

中心线

外眼角部分在中心线上。

普通的类型

外眼角部分可以比中心线稍微靠上一点

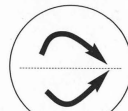
吊梢眼的类型

外眼角部分可以比中心线稍微靠下一点

耷拉眼的类型

画出不同眼睛的关键是利用中心线

眼睛的形状是区别不同人物的方法之一。画眼睛的时候要以中心线为基准，这样便能轻松地区分开来。

普通的类型

即使从侧面看，普通类型的外眼角部分也最好在中心线上。

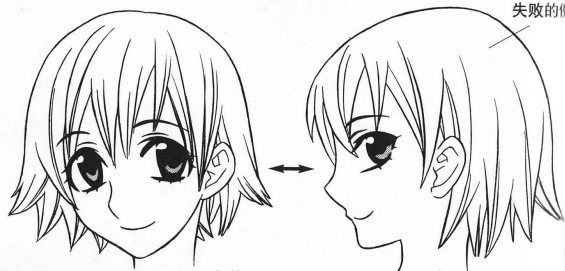
吊梢眼的类型

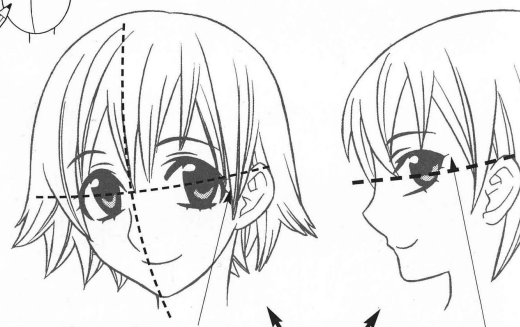
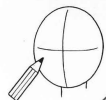
吊梢眼的外眼角部分可以在中心线的上面。

耷拉眼的类型

耷拉眼的外眼角部分可以在中心线的下面。

经常有的失败“一疏忽就把同一个人误认为是两个人”

失败的例

打算画的是同一个人物。

其原因是……试着在脸部画一个十字

外眼角比耳朵的高度低，所以这个人物是“耷拉眼的人物”。

外眼角比耳朵的高度高，所以这个人物是“吊梢眼的人物”。

发型以及嘴巴的感觉即使相同，这两个人也是不同的人。

正确的脸部是……

这个人物的侧脸是……

中心线。

画的时候注意到了眼睛的形状的话，就能够99%的区分画出不同的人物了。利用好脸部的十字线吧。

决定外眼角高度的标准线。最好是在比中心线稍微靠下的地方画眼睛。

吊梢眼人物的侧脸参考例

外眼角的高度。

中心线。

外眼角高度所在的线。

中心线。

可以先设计好侧脸后，再设计斜着的脸和正面脸。

〈男孩〉

画男孩的时候也同样，分别画出不同的普通的眼睛、吊梢眼、耷拉眼，就能表现出不同类型的人物来。

中心线。

普通的眼睛

中心线。

吊梢眼

中心线。

耷拉眼

男孩眉毛的3种代表类型

粗眉毛类型

细眉毛类型

蚰蜒状眉毛类型

也可以不把眉毛涂黑，只是用铅笔线条来表现或者粘贴网点纸来显示个性。

蚰蜒状眉毛可以用铅笔划出轮廓线条后再用钢笔勾线。

发型

用影子来分别画出容易辨别的发型来

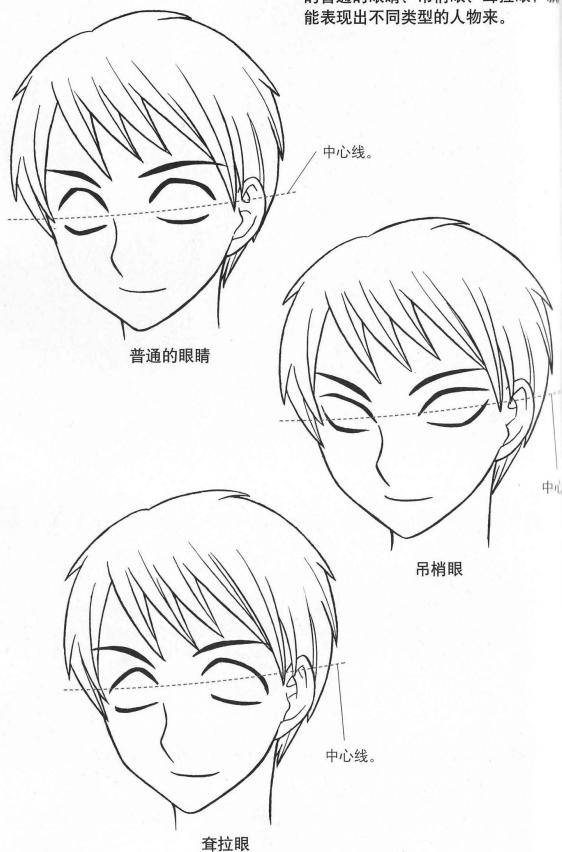
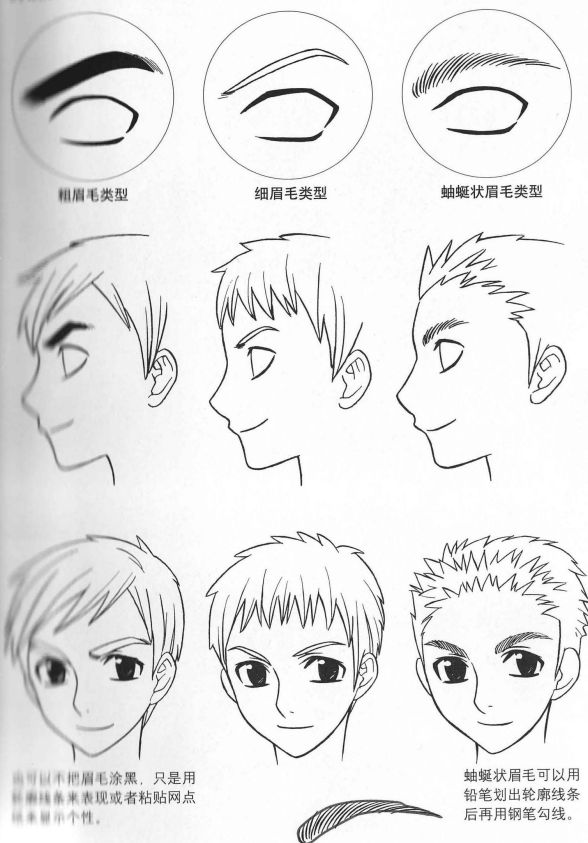
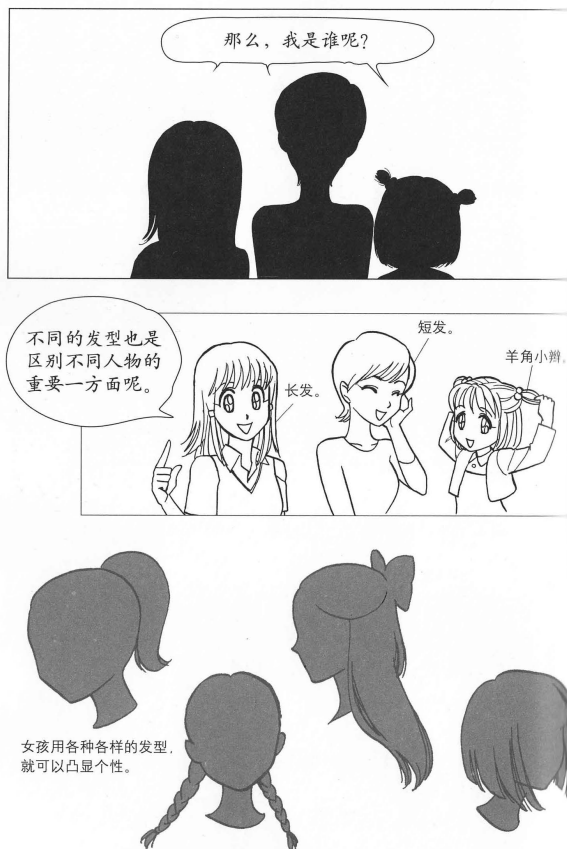
那么，我是谁呢？

不同的发型也是区别不同人物的重要一方面呢。

长发。

短发。

羊角小辫。

女孩用各种各样的发型，就可以凸显个性。

区别不同人物发型的基本类型

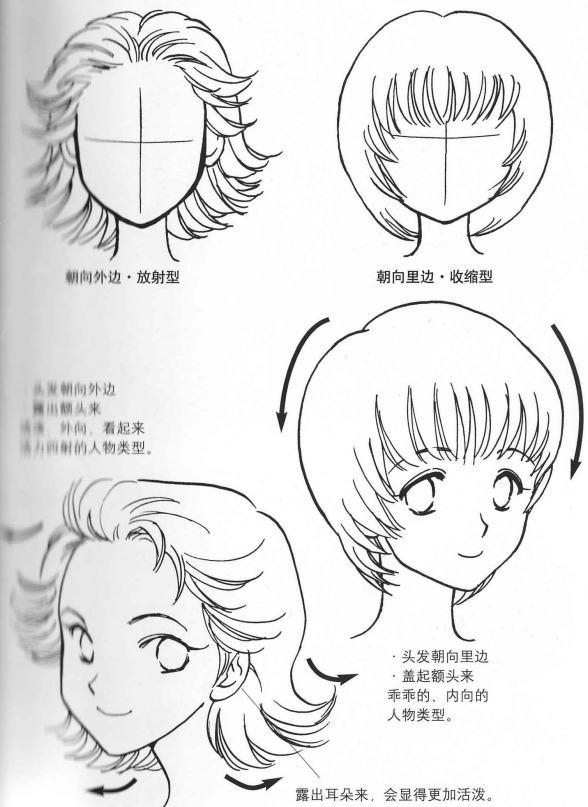
对比头发的影子来设计不同的类型。

朝向外边・放射型

朝向里边・收缩型

・头发朝向外边
・露出额头来
活泼、外向，看起来活力四射的人物类型。

・头发朝向里边
・盖起额头来
乖乖的、内向的人物类型。

露出耳朵来，会显得更加活泼。

男孩

画不同的男孩的时候，可以把头发画为蓬松和整齐两种类型，这样也容易区分开。

发型的基本类型有2种

头（头盖骨）的形状

蓬松型
头（头盖骨）的形状隐藏在头发的下面看不出来。

一般用来表现个性十足，粗野的类型或者吊儿郎当，坏小子等类型。

整齐型
头（头盖骨）的形状容易看得出来。

基本上用来表现工薪阶层、公司职员、规规矩矩的人或者少年等类型。

头发轮廓的不同

头发的轮廓决定于头发的量的多少。

蓬松型

蓬松的头发量较多，所以轮廓要画得离头的形状，即头的外延远些。

整齐型

梳得整齐的头发要沿着头的形状画轮廓。

蓬松型的基本表现

头发可以以轮廓线条以及涂黑为基本，通过粘贴网点纸或者笔触等处理，来表现不同的感觉。不使用网点纸的类型有以下4种代表。

轮廓线条型

这是只用轮廓线来表现的类型。是最基本的类型，可以用来画任何国家的人物。

涂黑后

用毛笔或者钢笔表现油亮的感觉。经常用来画日本人或者东洋风格的人物造型。

油亮的类型

用钢笔或者针管笔给头发加以笔触。多数用来表现金发、银发或者欧洲风格的人物类型。

笔触的类型

画头发的线条。不必非要画出真实的头发感觉来。用来画红发或者稍微粗野的感觉等的时候，会效果倍佳。

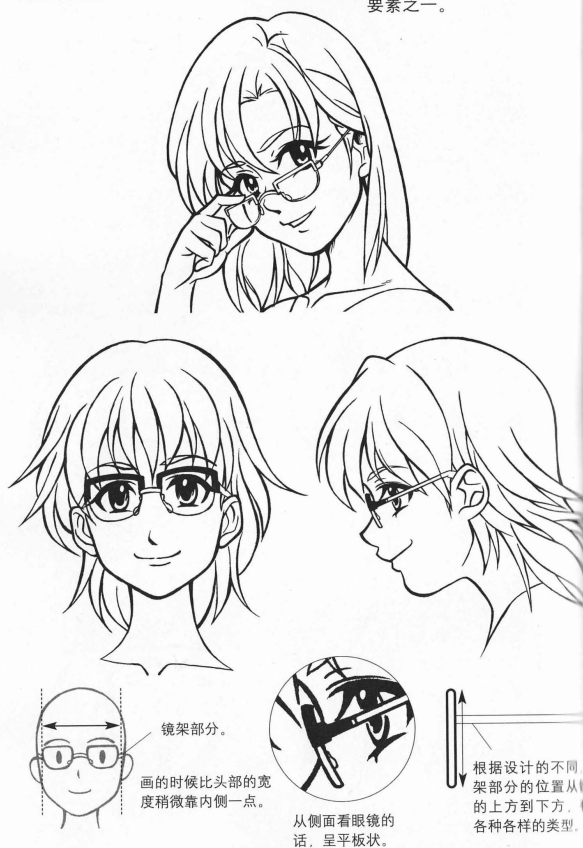
整齐型的排列种类

部分头发散落，会给人中规中矩中带点个性的感觉。

散落在前额的头发强调了人物的个性。

飞向外边的弯曲的头发给人活泼的感觉。

梳得整齐的头发会给人有点神经质，太中规中矩的感觉。

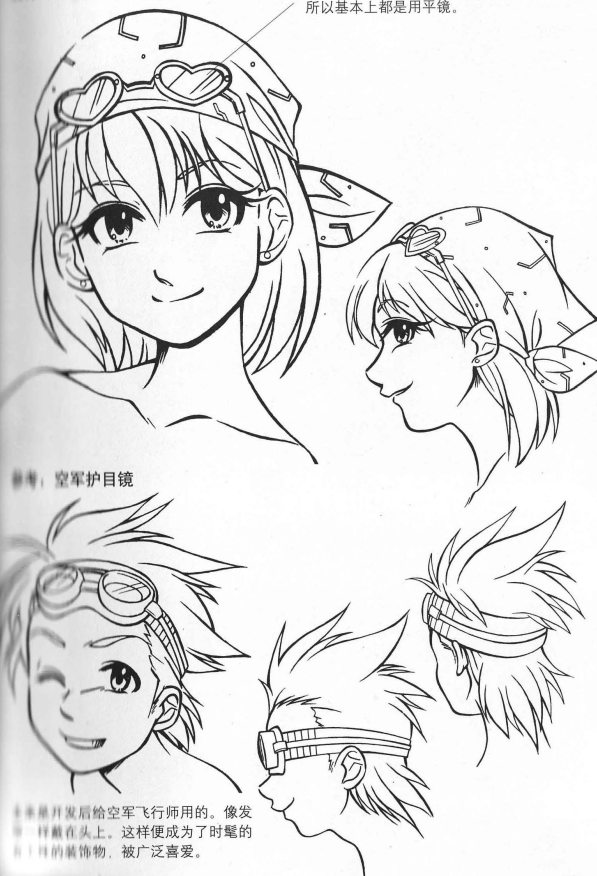
特殊的类型

印花大手帕。

长发。

围巾。

印花大手帕或者缠在头上的围巾等流行饰物给人以异域风情的感觉。

服装

即使看不到脸，但是这个人是谁，是什么样的性格，看到的人能够一目了然，这便是服装的效果。给漫画人物穿上个性十足的服装吧。

〈女孩〉

女孩的时候，可以画一眼便能区分开来的服装，比如凸现身材的衣服和保守的服装等。

掩盖住身材的类型

凸显身材的类型

可以设计成为男孩子似的类型，例如给她穿上合身的凸显身材的衣服以及短裤等。

可以设计成淑女的模样，给她穿
掩盖其身体的线条宽松的衣服
长裙。

衣服对比明显的话，即使是影子，或者是小的人物图，也能够区分为不同的人物。

84

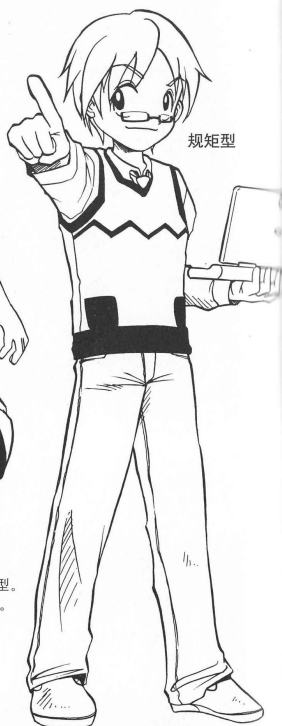
85

〈男孩〉

画男孩的时候可以根据散漫还是规规矩矩，注不注意服装和外形等的对比来决定服装。

粗野型

规矩型

散漫，不注重服装和外形的类型。是热血汉等运动型的人物角色。

一般是具有明显个性和能力的人物，例如
气，成绩好等。注意是能够反映性格的整
的合身服装。

男女相通，服装不同，站立的姿势也不一样。画人物的时候，不仅仅是服装，同样的动作和姿势也要根据不同的人物，画出区别来。

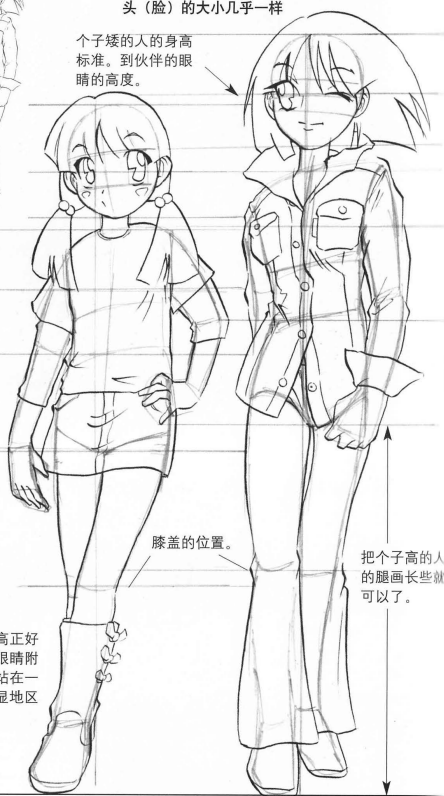
脚和鞋也要画得有区别

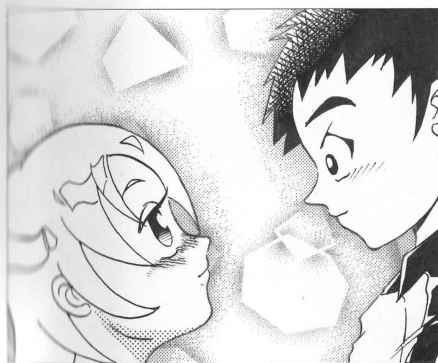
脚（鞋）是格外重要的。穿着什么样的鞋，便体现了他是什么样的人物，所以要认真地画出鞋的区别来。

86

87

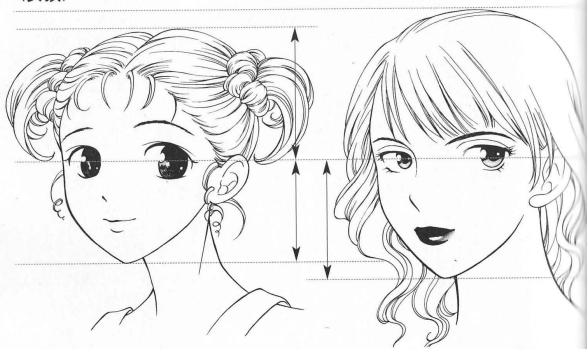
身高的差别

在漫画以及插图中经常会画到组合、竞争对手、情侣等2人组合。要表现2人组合的时候，其要点是画出不同的身高来。

个子矮的人的身高正好到个子高的人的眼睛附近，这样两个人站在一起的时候便能明显地区分开了。

设定女孩子的身高到男孩子的眼睛的高度，这样便能演绎出浪漫的恋爱场景了。

年龄的差别

表现出年龄差别的基本

年龄越大，就把她的眼
画得越小，脸画得越长

〈女孩〉

十几岁（小孩）

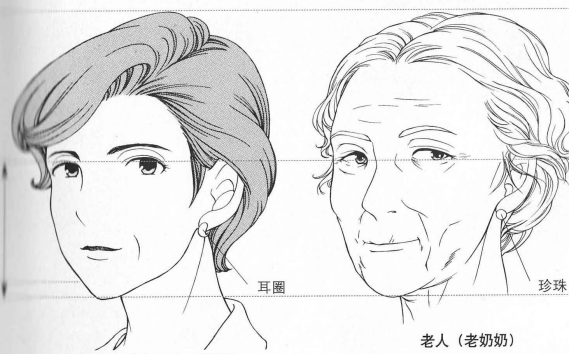
眼睛画大且眼睛到下颌的距离比头部短的话，便是小孩的脸。脖子也要画得细一点。

二十几岁（大人）

比十几岁的小孩的眼睛小。眼睛到
距离也较长，脖子也较粗。

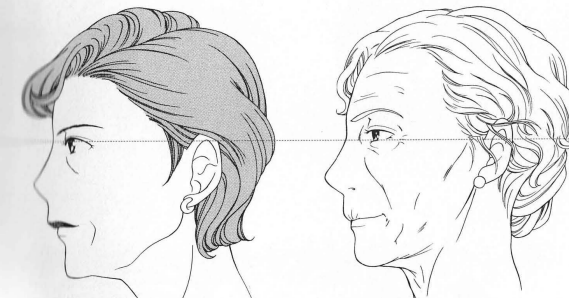
脖子细。头发也要画细，给人一种纤细的感觉。

脖子稍微粗点，长点。着重画
嘴唇，便会出来化妆的效果，
便像大人样子了。

无论男女，即使年龄增长，耳朵、鼻子、和眉毛的形状也是不会改变的。不改变耳朵和眉毛的形状，只改变视线以及嘴部的表情的话，即使年龄改变了，看起来也仍然是同一个人。

中年以上（阿姨）

比二十几岁的人眼睛更小。瞳孔也要画小一些，嘴角的周围要画点小皱纹。眼睛到下颌的距离要画得更长一点，脖子上也要画上粗的皱纹。

老人（老奶奶）

眼睛和瞳孔都要画得更小点。增加眼
和嘴角的皱纹。把头发画得纤细柔软点
头发的量也要画得更少一些。在脖根
处以及喉咙处也都画上皱纹。

好用稍微直的直线画脖子的线条，表现
硬感来。嘴唇画薄，嘴角处画少许小皱
，眼睛的下面也可以画上皱纹。

脖子画细点，在额头，眼睛，脸颊，嘴角，喉咙处都画上皱纹。

〈男孩〉

孩子的脸颊和下颌部分都是圆润的。

十几岁 （小孩）

年轻人的脸颊紧绷绷的，凹下去，下颌有棱角。

脖子也画粗 一点，结实 一点。

二十几岁(大人)

小孩的双眼皮是几乎看不出来的。

大人的皮肤 得不是那 弹力了， 双眼皮就 眼了。

人到中年后，脸颊以及下颌处又变得丰满起来。
下颌画得更加有棱角些。

还是和青 人一样。

颧骨和下颌的线条遗留着中年人的线条。

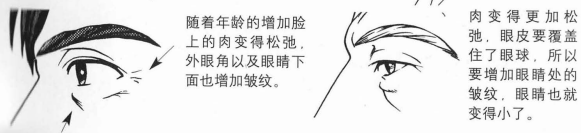
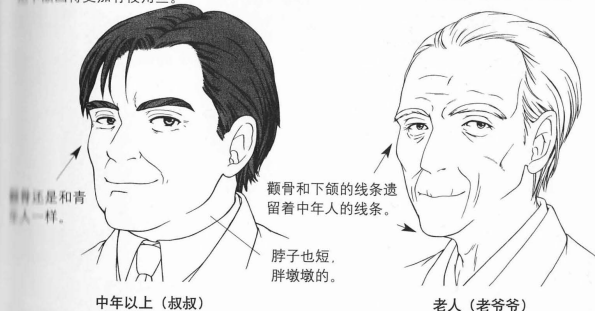
脖子也短，胖墩墩的。

中年以上（叔叔）

年老后，骨骼变得纵长。

老人（老爷爷）

随着年龄的增加脸上的肉变得松弛，外眼角以及眼睛下面也增加皱纹。

肉变得更加松弛，眼皮要覆盖住了眼球，所以要增加眼睛处的皱纹，眼睛也就变得小了。

第 2 章
描画绝妙美丽的人物

2 主角、配角的基本画

无论什么样的故事都是由主角和配角组成的。

配角也分为解说员、主人公的顾问等重要的人物角色，另外还有一句台词也没有的微不足道的角色。

主角的例子

主角一般有着积极明显的个性。

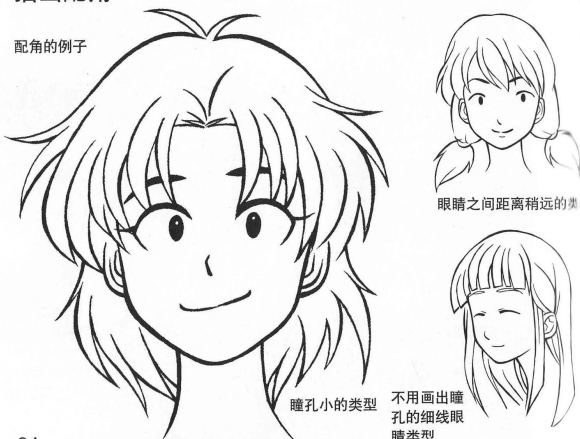
描画配角

要点是把配角的眼睛和瞳孔画得要比主人公的小一点。

配角的例子

眼睛之间距离稍远的类

瞳孔小的类型

不用画出瞳孔的细线眼睛类型

典型的配角类型　简单描画出配角

都不凸显眼睛。要点是遮住眼睛。

眼惺忪・半睁 的眼睛类型

双眼皮。

这是用来表现说刻薄话，喜欢恶作剧，以及用手腕的人的，是配角中最坏的类型之一。

类型

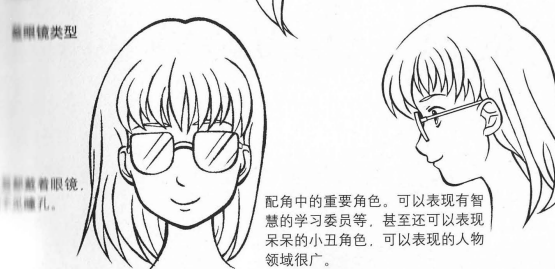
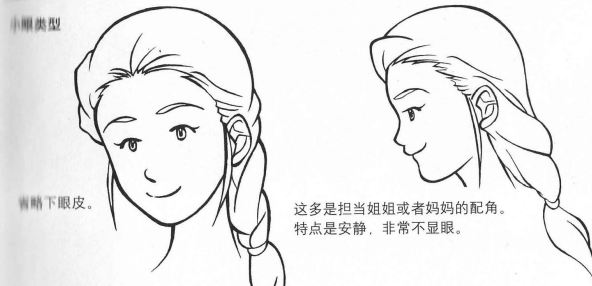
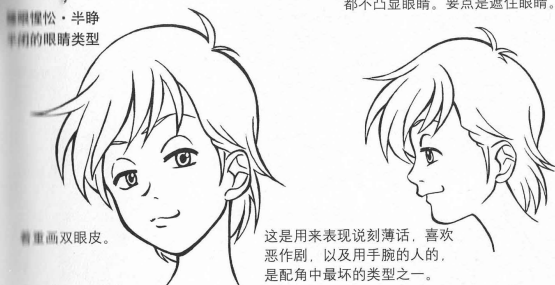
下眼皮。

这多是担当姐姐或者妈妈的配角。特点是安静，非常不显眼。

眼镜类型

着眼镜，

孔。

配角中的重要角色。可以表现有智慧的学习委员等，甚至还可以表现呆呆的小丑角色，可以表现的人物领域很广。

配角中具有代表性的类型

〈不同的环境中具有不同个性的配角〉

活力四射／运动类型的女孩

仙子／住在不同世界里的人物类型

教师／女医生类型

不良少年／风情万种的类型

小孩／少女类型

〈风格、身材比例上吸引人的类型〉

苗条细长／滑稽角色类型

具有男子汉气概的类型

…派类型

少年的类型

3 分别描画主角和反派角…

画出的人物能够使人一眼便能看出是主角还是反派…的要点是眼睛和嘴吧。

纪念照片

姐姐你看起来好凶啊！

具有吊梢眼的人物就是这样…

脸部的不同

女孩

能看得见整个脸部和眼睛的发型。

好人（主角的类型）

大眼睛、大的瞳孔且是耷拉眼，这样看上去便是好人，是主角。

瞳孔里发射出光芒。

眉毛

眼睛

嘴巴

眉毛、眼睛、和嘴巴都是平行地排列的。

坏人（反派角色，敌人类型）

吊梢眼，小瞳孔，看起来便是反派角色，是配角。

眉毛

眼睛

嘴巴

眼睛和嘴巴可以画成楔子形。

前面长的刘海盖住眼睛，容易给脸部造成阴影，容易表现出有魅惑的气氛。

瞳孔内没有光芒。

整体的侧面影响，两者对比明显，好人的头发朝向内侧，有圆滑的线条，而坏人的头发则朝向外侧，显得很刻薄。

平坦的感觉。

起伏明显。

男孩

和画女孩一样，要点是用头发遮住大部分的脸或者遮住一点脸
通过这样来区分不同的人物。

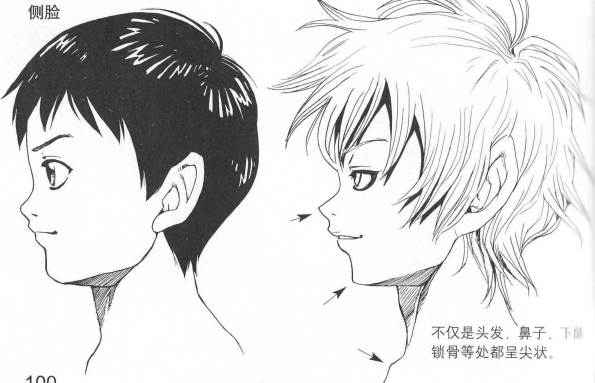
正脸

稍微的三白眼（黑眼珠偏上，左右下三方露出白眼珠的眼睛）。目光有力。

眼睛只有主角一半大小。

好人（主角类型）

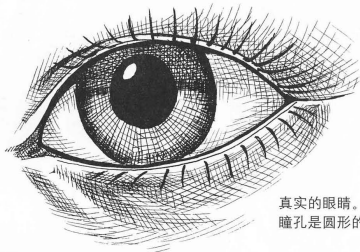
坏人（反派角色，敌对的类型）

侧脸

不仅是头发，鼻子，下颌锁骨等处都呈尖状。

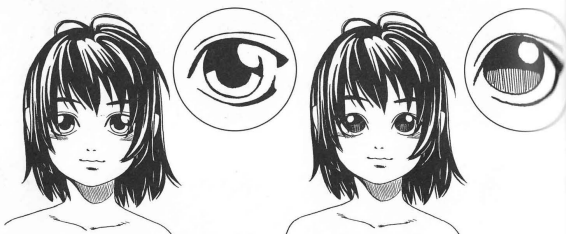
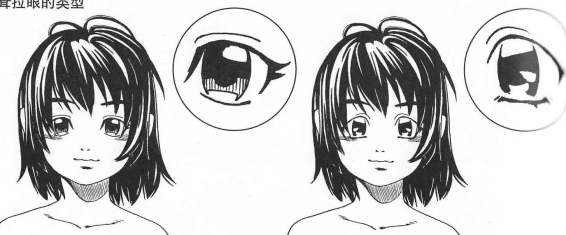
主角的基本印象便是圆润。给读者以好的印象。所以这是商业所追求的，"普通、一般、常见的"类型。

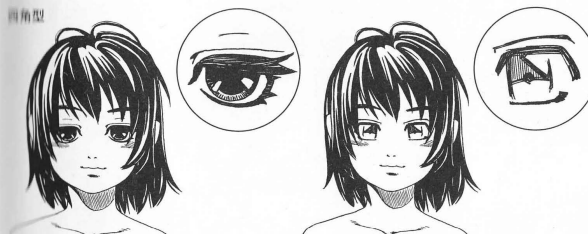
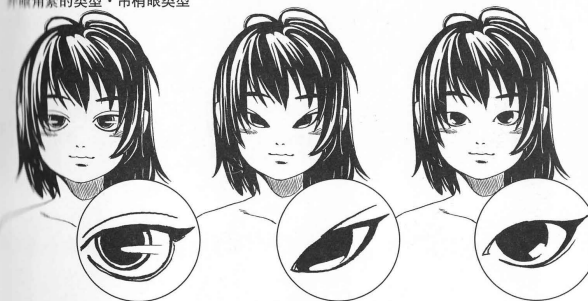
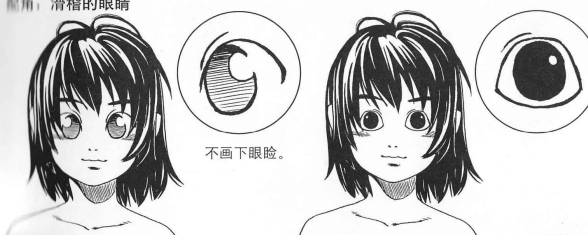
反派角色和配角不一样，他必须要与主角同时存在。这是与主角相敌对的人物类型，所以无论是在颜色、形状，还是大小等方面，要设计得与主角对比明显些。反派角色在某种意义上说也是一个主角。

分别画出不同的眼睛形状

不同的眼睛和瞳孔可以把人物区分为主角、反派角色、配角。

真实的眼睛。
瞳孔是圆形的。

眼睛的变形。上眼睑以及椭圆形的瞳孔。

主角：瞳孔大又圆、视线直视的眼睛
圆形的杏仁眼

耷拉眼的类型

反派角色・敌对的角色：半睁的眼、吊梢眼、瞳孔小的眼睛等

四角型

外眼角紧的类型・吊梢眼类型

配角：滑稽的眼睛

不画下眼睑。

全身的不同

主角和反派角色的衣服以及姿势也要画得对比明显

女英雄衣服的颜色为白色

主人公的一般模式
・柔弱、温柔的外表
・质朴的外表
・可爱的性格等

头发也要画得柔和

质地轻柔的衣服。用柔和的线条画成。

骨盆。

骨盆部分突出柔和的身体线条

反派角色以及配角衣服的颜色为黑色

主角和反派角色是非常不同的，甚至是细节部分，比如即使做的是同一个姿势，手以及指尖的形状也不同。

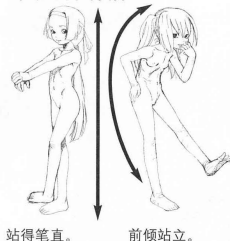
反派角色、敌对角色的一般模式
・给人强悍、凶恶、恐怖的印象
・黑色、艳丽的外表
・黑暗的性格等

衣服的线条尖锐、硬。身体的大部分用了网点纸，表现出了皮革以及指甲油的感觉。

骨盆。

突出强调了骨盆，突出了整体的骨感、硬的感觉。

设计的姿势也要对比明显

表现不同的姿势

站得笔直。

前倾站立。

直立=忠诚老实、认真
弯曲身体=邪恶
把人物的语言也设计到图画中去，这也是设计具有对比性人物的方法之一。

衣服的不同
表现出布的量的不同

穿的衣服布量少：暗示着她是没有什么秘密，没有什么可隐藏的人物。

布的量多：看上去就像在筹划什么坏事情，隐藏着什么秘密一样。

表现脸部以及表情的不同

盖住额头。

露出大的额头来。

眉毛稀疏、细长，而且隐藏在头发后面，看不见。

眉毛浓黑且粗。

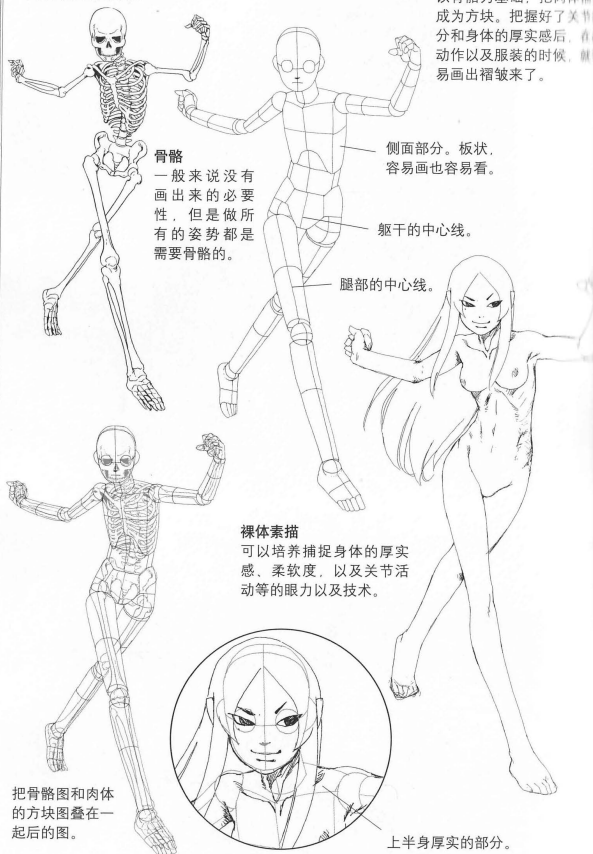
白眼珠。

黑眼珠。

突出下巴。

收紧下巴。

身体的绘制方法

骨骼
一般来说没有画出来的必要性，但是做所有的姿势都是需要骨骼的。

方块图
以骨骼为基础，把肉体抽象成为方块。把握好了关节部分和身体的厚实感后，在画动作以及服装的时候，就容易画出褶皱来了。

侧面部分。板状，容易画也容易看。

躯干的中心线。

腿部的中心线。

裸体素描
可以培养捕捉身体的厚实感、柔软度，以及关节活动等的眼力以及技术。

把骨骼图和肉体的方块图叠在一起后的图。

上半身厚实的部分。

画出方块图后，身体上半身的厚实感就容易把握了。

方块图的一部分。这是表现手腕方向的辅助线。画出这些来后，就容易画出伴随手腕活动的护腕或者服装的椭圆袖子来了。

裙子下摆的曲线是由前后腿的位置来决定的。

设计女英雄

做出姿势的的裸体人物印象

以裸体印象为基础，画出服装。

按照完成后的服装和鞋，再来修正脚的情况也很多。

印象画完成

印象概略图。

裸体印象。人物完成后的图像也同时完成。

印象完成图。从印象概略图进行着手，很容易给本来的人物增加变化

参考：设计3个人的组合

肥胖类型和瘦瘦高高的类型是典型的配角类型。再加上一个普通的人物，这样便组成了以这个人为主人公的三人组合。其秘诀是画出外表上，体格上的区别。

胸部。

腹部。

腰部。

腹部很长。

身体单薄。

胸部和腹部都很长。

少年人物的比例　**肥胖类型的比例**　**瘦长类型的比例**

画强悍、凶恶、有个性的反派角色的身体比例

反派角色越坏，就越显得主人公善良。

正面

头大。

头画得小一点，肩膀画宽。

脖子粗、短。

锁骨突出。

胸肌发达，圆块状。

腿短

腹肌。爱好健身的人，腹肌可分为3～4组。

主角以及柔弱的配角的普通类型

像反派角色这种强悍的人物最好用肌肉型体型

不强调肌肉和关节。

关节部分细细地绷紧。最好是突出强调关节。

上半身的肉体表现

身高差

用线条表现出从脖子到身体前面的肌肉。

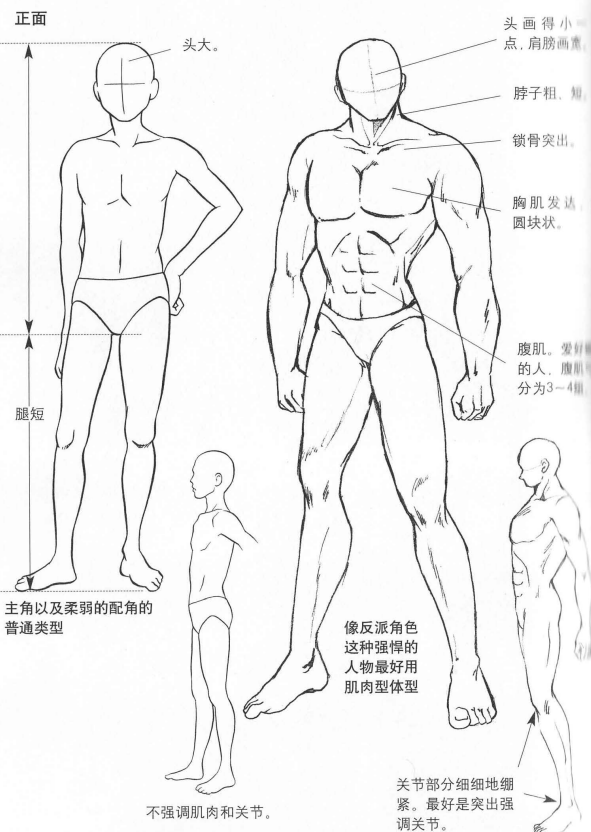
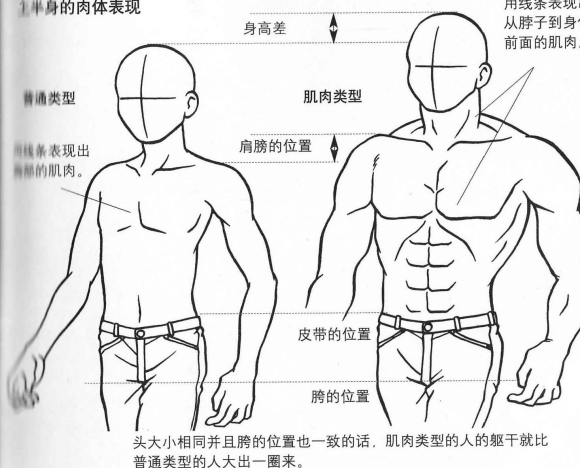
普通类型

肌肉类型

肩膀的位置

用线条表现出胸部的肌肉。

皮带的位置

胯的位置

头大小相同并且胯的位置也一致的话，肌肉类型的人的躯干就比普通类型的人大出一圈来。

通过笔触来突出表现肌肉

头的大小即使相同，肌肉类型的肩宽大致也是普通类型的1.5～2倍。

以肌肉线条的位置为基准，用笔触的方式画出肌肉的线条。

背面

普通类型的背部很简单。

肌肉类型的背部凹凸不平。

呈梯形，粗而短。

肩胛骨

脊梁骨

脊梁骨大致是从与腋下同等的高度开始画起的。

臀部的大小大致相同。肌肉类型的肩较宽，所以整个身体呈现倒三角形。

骨盆

不体现肩胛骨的突出。

在左右肩胛骨的位置有隆起。

突出强调肩膀和肘关节。

轮廓简单

骨盆位置和骨头的突出用直线条表现出来。

小腿部分也突出表现。

普通类型的背部素描。为取得整体的平衡，可以画出关节部分以及看不到的腕部。

普通类型与肌肉类型的身体基本是相同的

1.想象姿势画出概略图

在前面画出舒缓的中心线来。

用圆形来表现关节的位置，这是很重要的。手、腿用线条表现就可以。

2.在方块图上画出肉感来

胳膊以及腿通常使用透视状表现。

3.画出肌肉的大致形状

简单画出肩膀和胸部的形状。无论是普通类型还是肌肉类型，这个形状是基本的。

从这个状态表现腹肌。

在可动部位以及身体表面画上曲线，增加立体感

剪影。没有立体感。

脖子和躯干的接触面

上半身的中心线

肩膀和胳膊的接触面

胸肌的标准

中心线

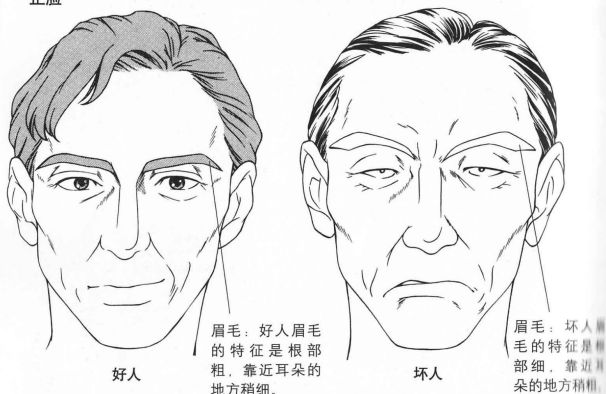
腰部的标准。画成椭圆状便能体现身体的立体感了。

边线。可以表现出身体的立体感。

容易把握角度和动作了。

描画中年男性　好的中年男性和坏的中年男性

画出不同类型的关键是画出不同的眉毛、嘴巴和眼睛。

正脸

眉毛：好人眉毛的特征是根部粗，靠近耳朵的地方稍细。

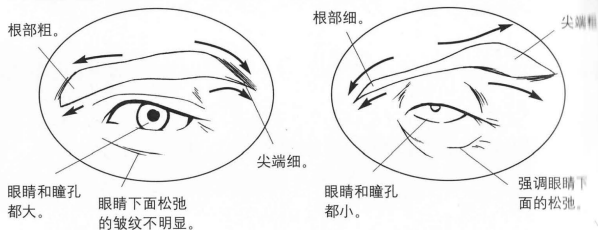
好人

坏人

眉毛：坏人眉毛的特征是根部细，靠近耳朵的地方稍粗。

眼睛的区别

根部粗。

尖端细。

眼睛和瞳孔都大。

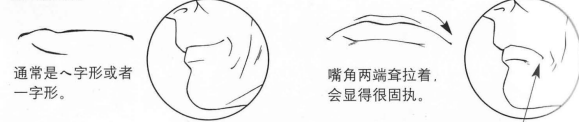
眼睛下面松弛的皱纹不明显。

根部细。

尖端粗。

眼睛和瞳孔都小。

强调眼睛下面的松弛。

嘴巴的区别

通常是へ字形或者一字形。

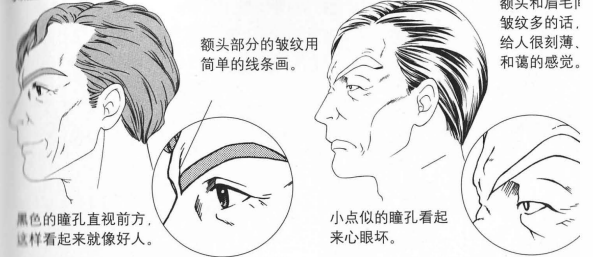
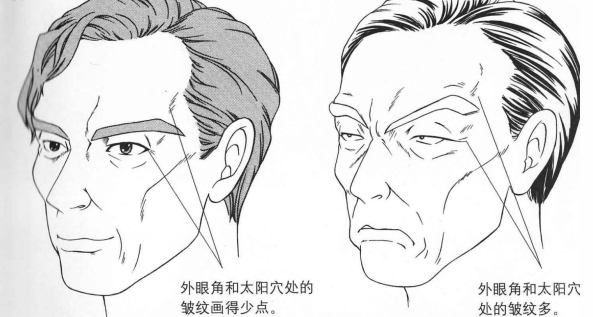
嘴角两端耷拉着，会显得很固执。

侧脸

额头部分的皱纹用简单的线条画。

黑色的瞳孔直视前方，这样看起来就像好人。

额头和眉毛间皱纹多的话，给人很刻薄、和蔼的感觉。

小点似的瞳孔看起来心眼坏。

斜脸

外眼角和太阳穴处的皱纹画得少点。

外眼角和太阳穴处的皱纹多。

眼睛・眉间的部分

整体来说皱纹少，眉间没有皱纹。

眉间。

皱纹基本上用斜线画，最好在眉间也画上皱纹。

嘴角部分

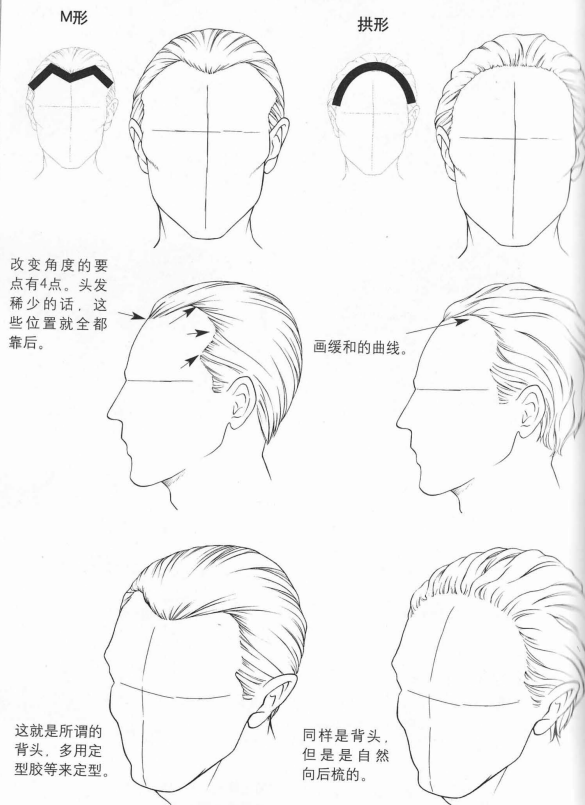
闭上嘴巴后的皱纹也简单来画。

嘴角的一侧稍微张开，突出表现不对称的嘴巴。

中年男性发型的基本　前额发际的3种类型

中年男性头发的特征是少，额头宽大。

M形

拱形

改变角度的要点有4点。头发稀少的话，这些位置就全都靠后。

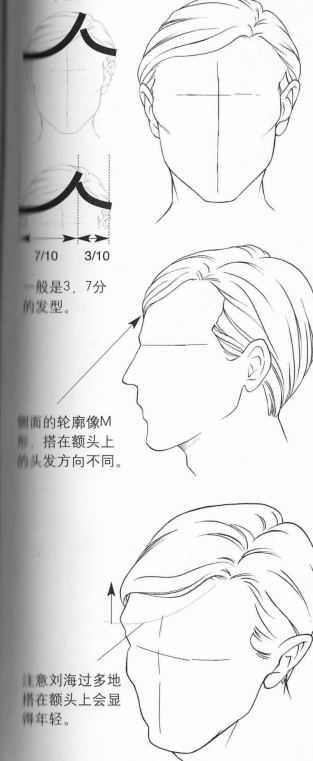
画缓和的曲线。

这就是所谓的背头，多用定型胶等来定型。

同样是背头，但是是自然向后梳的。

侧分

7/10　3/10

一般是3，7分的发型。

侧面的轮廓像M形，搭在额头上的头发方向不同。

注意刘海过多地搭在额头上会显得年轻。

头后面的基本类型

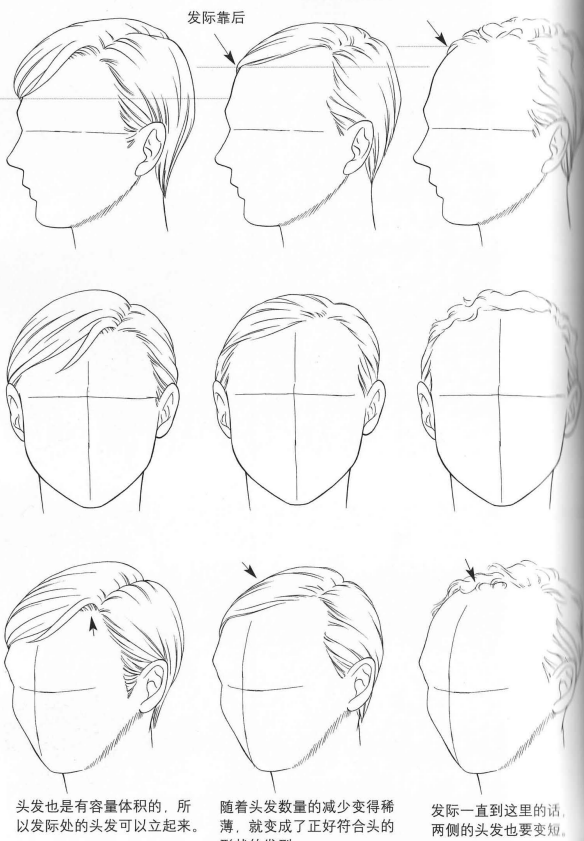
梳理得整齐的类型。可以用斜线阴影来画。

不整齐的类型。

卷发、波浪式发型等粗野地垂下来的类型。

头发稀少的不同变化类型 （侧分）

头发不仅少，发际也靠后。
而且头发也细。

发际靠后

头发也是有容量体积的，所以发际处的头发可以立起来。

随着头发数量的减少变得稀薄，就变成了正好符合头的形状的发型。

发际一直到这里的话，两侧的头发也要变短。

其他具有代表性的中年男性风格（头发浓密）

头发量多，但是分开头
露出宽大的额头，这是
出中年男性的要点。

中分

背头

鬓角长，有摇滚乐手的风格。

修饰好的例子。头
好的方向是很重要

非洲式发型

穿西服的中年男性

无论是主角还是反派角色，穿着西服都会显得很帅气。

长裤子是画得像中年男性的关键。

站直了也有点罗圈腿（膝盖向外）。

从肩胛骨的下方到脖子的圆形曲线是画出中年男性背部的关键。

穿着随便的中年男性

一直开到胸口的V字形领毛衣表现出穿着自然的中年男性形象。

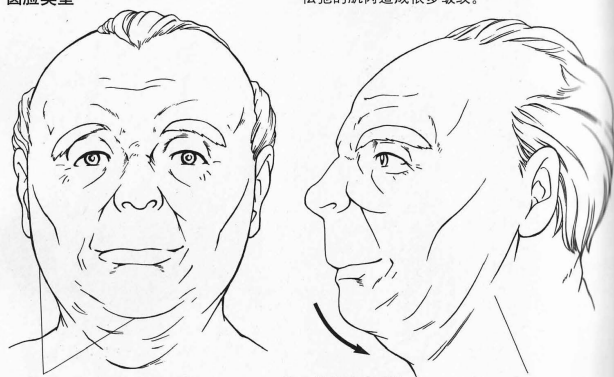
把穿着西服的男性的个子画得
一些，使整个画面看起来平衡。

画的是凉鞋的话，会显得人物坦率。

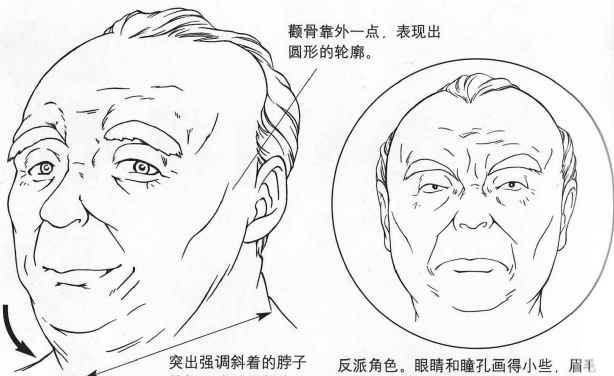
描画老人

发福的圆脸和精悍的长脸是基本的类型

圆脸类型

圆脸类型是胖的类型。由于胖，骨骼不凸显，松弛的肌肉造成很多皱纹。

脸颊和下颌上肉多，呈现圆形轮廓。

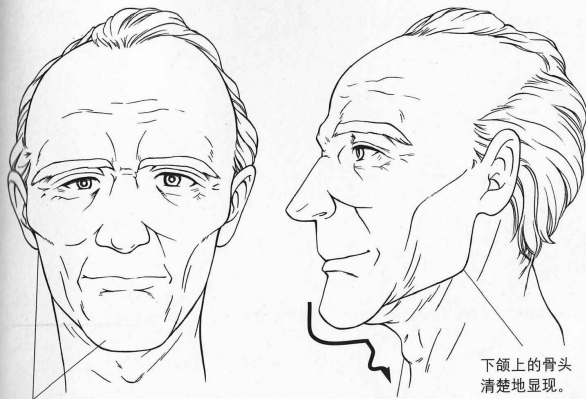
从下颌的前端到脖子的线条几乎呈一条直线。

肉多，所以看不见下颌处的骨骼。表现出长的弯曲的皱纹。

颧骨靠外一点，表现出圆形的轮廓。

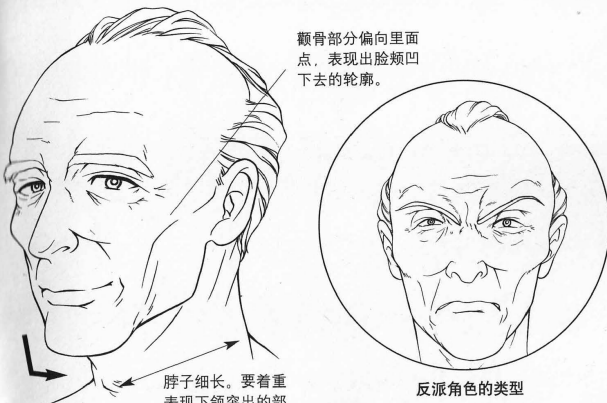
突出强调斜着的脖子的粗，连下颌都分不清了。

反派角色。眼睛和瞳孔画得小些，眉毛间画上竖着的皱纹。而且嘴巴最好画成"へ"字形。

长脸类型

瘦的人才是长脸类型。肉少，所以最好把颧骨和下颌等的骨骼画得突出一些。

突出强调了颧骨和下颌，表现出了有棱角的感觉。

喉结显眼。

下颌上的骨头清楚地显现。

颧骨部分偏向里面点，表现出脸颊凹下去的轮廓。

脖子细长。要着重表现下颌突出的部分以及喉结。

反派角色的类型

胡须的基本变化

同一个人物，即使只是增加了胡须，也会看起来像其他人。

胡须有很多种类，根据长得部位不同一般有3种类型。可以根据自己的爱好，通过涂黑或用网点纸等来变换长度、形状以及生长的范围。

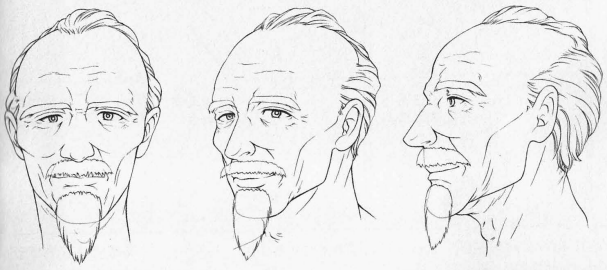
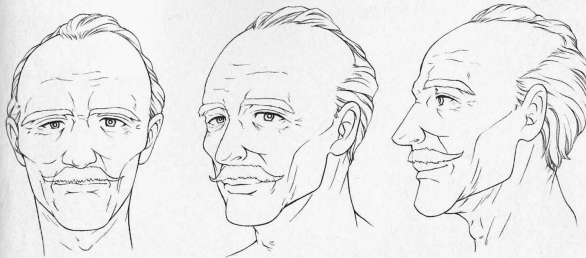
圆脸

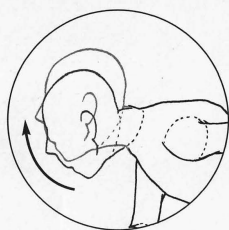
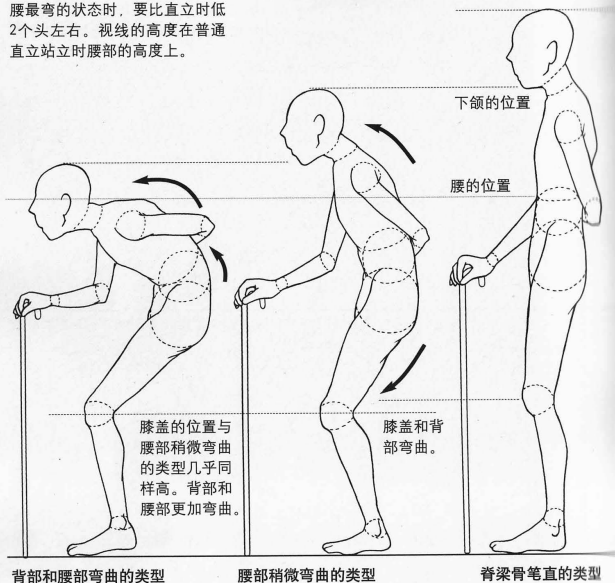
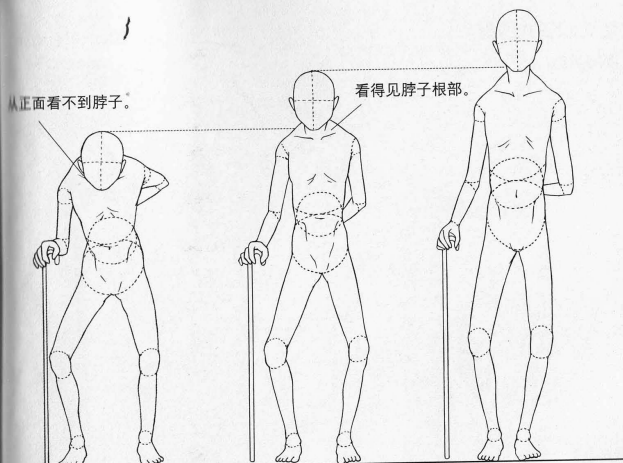
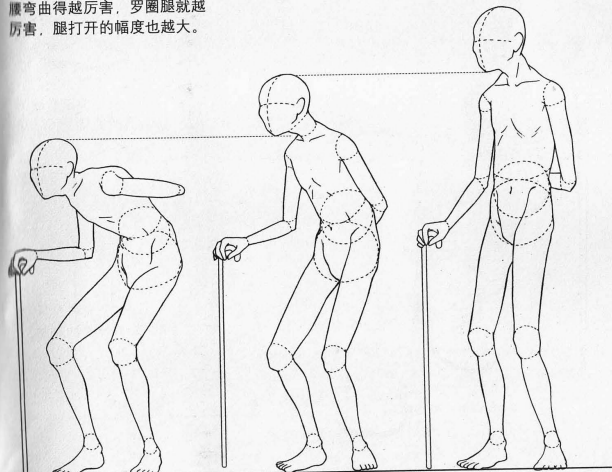
长脸

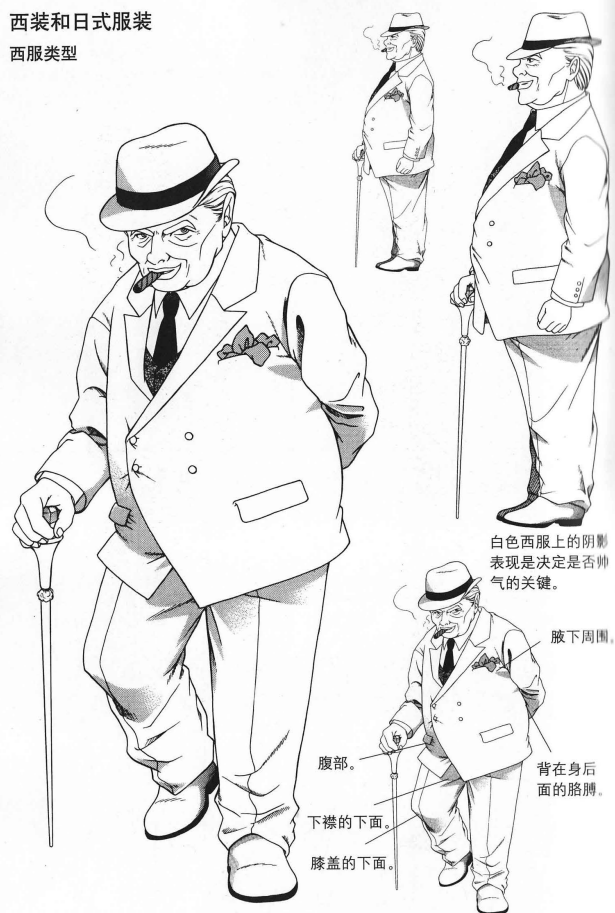
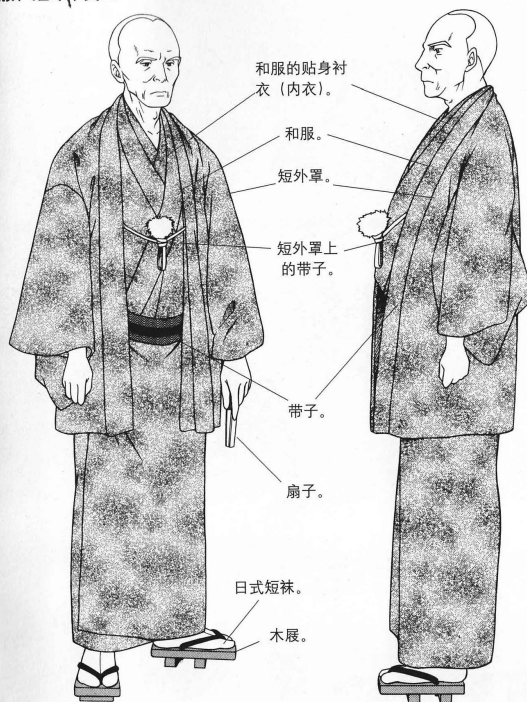
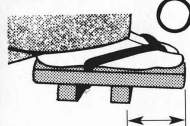
鼻子下的胡须　一般来说看起来很厉害。

鼻子下胡须+下颌胡须　表现出了按照兴趣修理胡须的感觉，人物看起来很善良。

络腮胡　表现出了风格，看起来既温柔又固执。

上图处理得可以看得见胡须下面的脸型和皱纹。作为绘画的参考吧。

老人的基本类型有3种

腰最弯的状态时，要比直立时低2个头左右。视线的高度在普通直立站立时腰部的高度上。

普通状态下脸部是向下的。

腰弯曲得越厉害，罗圈腿就越厉害，腿打开的幅度也越大。

西装和日式服装

西服类型

和服、短外罩类型

木屐的形状

凶恶的女王　**神秘的少女**

把人物设计成只要让读者看到人物的脸部就能想象这是什么样的人物类型。

第3章

从漫画原稿来学习

幻想·眼神

作者　三上

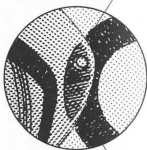
【纤细的线条】
人物的头发用极其纤细尖锐的线条来画，这增加了人物纤细的感觉。

瞳孔用纤细的线条从中心向四周呈放射状描画。

边缘用白色可以表现出眼睛如同玻璃似的透明感以及厚度。

护目镜的黑色部分用斜线来表现。

留下一点间隙，来表现垫肩的透明感。

肩部衬垫物部分粘贴网点纸然后剪下来，再粘一层网点纸。

鱼周围亮闪闪的光用网点纸表现。鱼只要用轮廓线条就可以表现其影子或者幻影了。

这是光线照耀到的部分。都只是在人物的左侧。这样便清楚地表现了光线是从左上方照射下来的。

草稿
人物轮廓以外的线条都非常细致。暗示着除了人物之外是没有实体的“奇异世界”或者“梦想世界”。

【舞台·世界观】
这是里面有着很多观赏植物的宇宙飞船。这就给人思考的空间，横游过窗户外边的鱼到底是在大海中游呢还是在异星球的空间里游呢。这样引起读者的想象空间本身也变得充满梦幻了。

可爱・视线

作者　松元保郎

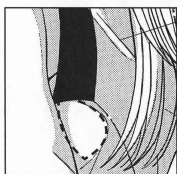
【对比的冲击】

眉毛、瞳孔、上眼睑以及嘴唇上的黑色增加了人物的存在感。

脸上凹凸造成的阴影可以表现出眼影的效果。

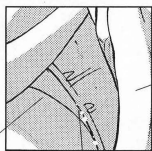
注意脸上有曲面，要曲线形粘贴网点纸。

这里的黑色表现了头发和头部的纵深。

【阴影的对比，表现了光和肉体】

沿着锁骨的线条留下一条白色的线条。这样便体现出了身体的立体感以及存在感。

这条曲线决定性地表现出了胸部丰满的立体感。

圆形膝盖阴影的表现方法。

根据指尖的曲线合适地粘贴、切下网点纸。

表现大腿边际的线条。

短裤的轮廓线条较粗，表现出布料的厚实感。

白色的部分微妙地表现出了指头的立体感。

漂亮的模样・动作

作者　尾山泰永

用笔触的头发。用W字形表现出头发上的光泽。于是便体现了头发轻柔的感觉，以及人物的活泼性格。

这里的圆形决定性地表现出了女孩子天真烂漫的感觉。

以褶皱线条为基础，画出阴影的形状。

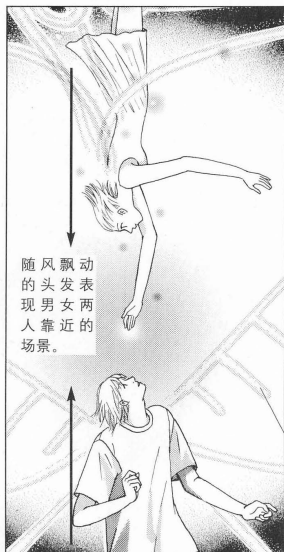
用曲线画轮廓线条，表现出裙子飘扬的感觉。

【动作的表现】

涂黑的要点。给图画出立体感和厚重感。男孩裤子上的阴影涂黑，这样便突出了女孩的腿。

把大腿部分的阴影画浓，臀部到腿的部分便有立体感了。

神秘·靠近

作者　横山贵阳

随风飘动的头发表现男女两人靠近的场景。

【现实感和非现实感的融合】

阴影表现肉体的存在。对并没有实际活动的人物加上阴影，融合了现实感和非现实感，表现了幻想世界的神秘。

阴影表现出了身体的厚实感和存在感。

图案表现出了光的形状。

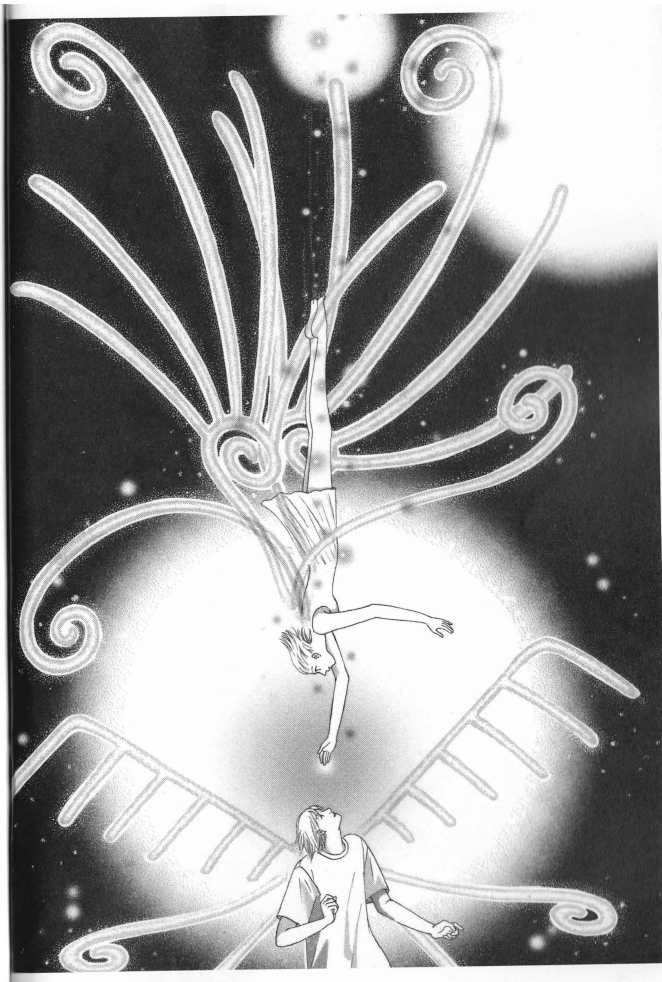
细长的褶皱表现出了裙子薄、柔软的质地。

【阴影和褶皱来表现重量和动作】

这里的网点纸要比女孩的浓，表现出了男孩的重量感。

T恤衫宽松，褶皱可以表现出缓和的动作。

缓和且长的曲线阴影，表现服装的柔软。

服装从腰部变宽，表明了腿的动作。这样男孩便具有动感了。

魔王复活·狞笑

作者　Metalzigzag

【阴影表现】

注意到从上面照射下来的光以及从(下面的）魔法阵照射出的光，而画入的笔触式的阴影。

通过只画出上半身，可以表现出从地下正往上迫近的状态。

以蝗虫为构思画出的怪物。把昆虫特有的6条腿表现成为人的手足，增强了怪异的感觉。

【狞笑的表现】

瞳孔中的骷髅头表现人物是反派角色。骷髅头本身是圆形，感觉很可爱。

图画的一端，画着歪斜的嘴角，表现冷笑或者狞笑似的样子。

没有眉毛的可怕样子，以及上眼皮的活动，产生出了邪恶的感觉。

眼睛下面的黑眼圈有种不健康感。眼角弯曲正是瞬间动作的表现。